

COMMODORE VILÁG 7.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

陣 花



陣 花



Az itt látható C201-C210 Commodore 64, valamint PLUS 06 Commodore Plus 4 kollekciónk is megrendelhető a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLTATÓ SZOLGÁLTATÓ (Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf. 12, 2043) A C201-C205 kollekciónk kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak. A C206-C210 kollekciónk csak mágneslemezen rendelkezhetők meg. A PLUS 03 - PLUS 06 kollekciónk már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán!). A COMMODORE 64 kazetták, a COMMODORE 64 mágneslemezek és a Plus 4 kazetták ára együttesen **800,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő randiések esetén kérjük a kollekciónk sorozatát 'M' jelzéssel ellátni (pl. C201M vagy PLUS06M)

- C201 A/ ART OF NOISE (D) / BITE OF THE SORORITY VAMPIRES / HATCHET HONEYMOON / INTERNATIONAL SPEEDWAY / 1ST AUSTRALIAN HERO / BERT THE BUG
B/ GO FOR IT (D) / LITTLE HAT'S MAZE / DOMINATOR DEMO / HYPERACTIVE
- C202 A/ FINAL ASSAULT 1 / FINAL ASSAULT 2 / FINAL ASSAULT 3 / FINAL ASSAULT 4 / POGA
B/ FINAL ASSAULT 5 / CDU PAINT 1 * / CDU PAINT 2 * / CDU PAINT 3 * / BOJO
- C203 A/ BAZAIR / DRAGON NINJA (LEVELS 4,5) / DRAGON NINJA (LEVELS 6,7,8) / ZYGON WARRIOR
B/ CAPTAIN STARK PART 1 / CAPTAIN STARK PART 2 / CAPTAIN STARK PART 3 / SKATE CRAZY 1
- C204 A/ ACTION SERVICE 1 / ACTION SERVICE 2 / INCREDIBLE SHRINKING SPHERE / CHAMPIONSHIP DOMINOES / DARTZ
B/ PRACTICAL CALC TAPE * / ARAKNIPOE / ITALIAN DARTS / SUPERDEAL / VOKABEL TRAINER *
- C205 A/ SKATE CRAZY 2 / TRUMP CASTLE (SUPERSLOT) / TRUMP CASTLE (KENO) / NAM / CHAOS
B/ WARLOCK / RAVENOUS / THE CAVE OF THE MIXED-UP SHYMER / PRO CALIFORNIA GOLF

- C206 (CSAK LEMEZEN!)
- A/ SPACE GOLD
B/ FORGOTTEN WORLDS
- C207 (CSAK LEMEZEN!)
- A/ SKYFOX II
B/ FOOTMAN
- C208 (CSAK LEMEZEN!)
- A/ MOTOR MASSACRE
B/ CORPORATION
- C209 (CSAK LEMEZEN!)
- A/ TRAZ GAME + LEVEL 01-LEVEL 64
B/ TRAZ LEVEL 65-LEVEL 101 / ROAD RUNNER
- C210 (CSAK LEMEZEN!)
- A/ THE NEWSROOM *
B/ THE NEWSROOM - CLIP ART
- Megjegyzés:
(D) - demonstrációs program.
* - felhasználói program

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLTATÓ

Budaörs, Pf. 12

2043

PC 41/42

Megnevezés: DROEGE
File-ok száma: 12/28. Besorolás: Tervező
Memórialogika: (lemez) 320,310K
2 lemez: tervező program igényes, precíz mérnöki munkához 20 szinten egyenként 3 színt használhatunk, ötven sor szélességben. Megadható opciók száma: pl. egy hat vízvezeték rendszer, megadható és megírható a program segítségével

PC 43

Megnevezés: AS EASY AS
File-ok száma: 13. Besorolás: Szolgáltatás
Memórialogika: (lemez) 300K
Nemzetközi, halmozott rendelkezési gazdasági társaságok pénzügyi nyilvántartására készült program

PC 44

Megnevezés: PC-OUTLINE
File-ok száma: 28. Besorolás: UTILITY
Memórialogika: (lemez) 190K
Számított és tervező program. A lemez tartalmaz még 8 utility programot is (komorres, kimeres stb.)

PC 45/46

Megnevezés: MYSTAT
File-ok száma: 3/18. Besorolás: UTILITY
Memórialogika: (lemez) 250,60K
Kellően érthető statisztikai programcsomag Winchester drive szűkebb működéséhez. Funkciói közé tartoznak még elemzés, különböző számítások, valamint keresési diagnosztika, labirintuskiadás

PC 47/48

Megnevezés: DRAWMAN
File-ok száma: 8/2. Besorolás: Szolgáltatás
Memórialogika: (lemez) 250,140K
Kellően érthető rajzolóprogram. Különböző nyomdai szedések megírható belátásokat képes grafikusan előállítani. Egérrel is működtethető

PC 49

Megnevezés: OUBECALC
File-ok száma: 10. Besorolás: Szolgáltatás
Memórialogika: (lemez) 260K
Utazók, kizárólagos tájékoztatók, kirak, majd időrendi lebontást készíthetünk, utazásokról stb.

PC 50

Megnevezés: DO SAMATIC
File-ok száma: 3. Besorolás: UTILITY
Memórialogika: (lemez) 110K
Információt ad gépek, memorizál, emellett leírható, és tesztelhető 8 program egymás mellé történő futtatását is

PC 51

Megnevezés: LOTTO PROPHECY
File-ok száma: 7. Besorolás: UTILITY
Memórialogika: (lemez) 130K
Az osztály 6-os lottó alapján rakunk is jól elismarhadt különböző játékokat, elvárásait és lottószámait. Szakértői készíti és lottó kizáró számok gyakoriságáról dátum szerint

PC 52/53

Megnevezés: EGA UTILITIES
File-ok száma: 46/26. Besorolás: UTILITY
Memórialogika: (lemez) 190,140K
Két lemeznyi hasznosság. Ega monitorral rendelkezők számára. Képernyő színeinek változtatása, miközben az ábra (program, kép) a képernyőn marad. Különböző belülpusok készíthetők tárolása, alkalmazása, forgatás, nagyítás, kicsinyítés, 3 dimenziós trükkök, színekkel és formákkal mutató óra a képernyőn stb.

PC 54

Megnevezés: PC-CALC
File-ok száma: 10. Besorolás: Felhasználó
Memórialogika: (lemez) 260K
Készíthető segítségével költsön kamat számítás, fizetési jegyzék, csekkek száma, egyenleg stb.

PC 55/56/57

Megnevezés: PC-FILE
File-ok száma: 6/203. Besorolás: Adatbázis-kezelő
Memórialogika: (lemez) 330,350,360K
A PC-FILE elnevezés egy általános adatbáziskezelő és kezelő programcsomagot takar, mely segítségével a felhasználó, letehető szerint előírhat és kezelhet adatbázisokat. E program segítségével leírható és karbantartható adatbázis más programok számára is, mint pl. VisiCalc, Multiplan, Word, valamint képes kezelni az azaiban előírt adatbázisokat is

PC 58

Megnevezés: TEST2
File-ok száma: 7. Besorolás: Játék
Memórialogika: (lemez) 308K
A TEST2 játéka mint talán az a neveből is látható, a közönség Garasimov Iela Terna játék egy-1 változata, hanem grafikával és hang effektusokkal. A különleges sége ebben rejlik, hogy ezt a talán egy időben kettő is játszhatják egymással versengve, hogy ki rakja ki előbb a megadott számú sort.
A játék EGA Color és Hercules Mono monitoron játszható. Az hogy milyen kártya áll rendelkezésre, a játéka elindítása után a program saját maga lelelvele!

PC 59

Megnevezés: PACAR PACARC
File-ok száma: 10. Besorolás: Utility
Memórialogika: (lemez) 282K
E két program az aza számára nyújt hathatós segítséget, akiknek a szűk lemezkapacitás miatt rugalmas problémák vannak. A PACAR program a file-1 a többször luggóban akár 40%-kal is összehasonlítható, míg a PACARC újabb szerkesztő. A programok közre lépse egyszerű, nem igényel különösebb képzést. Kézfűzőről leírható egy rövid magyar nyelvű tájékoztató is olvasható.

PC 60

Megnevezés: PD-SPIEL
File-ok száma: 29. Besorolás: Játék
Memórialogika: (lemez) 308K
Különböző játékokkal: KALAH, OTHELLO, PAC GIRL, BACKGAMMON, TURM VON HANOI, SUPER BRAIN, SCACH 88, LIFE III, FROSCHE
Ez a játékok programok a játékos szórakoztatására, mára már jobbra ismeretes, és van közöttük kereskedelmi is, ami talán mára az, hogy jobban megismerjük (az ismereteket nem nyelvék) jó szórakoztatást!

Az itt látható IBM PC XT AT programlemezeken is megrendelhető a címünkön

Programküldő Szolgálat

Budaörs, Pf. 12, 2043

Egy lemez ára **900,- Ft** (postaköltséggel együtt). A továbbiakban az eddig megírtakat PC01-PC20 programlemezeken is **900,- Ft** os áron állnak rendelkezésre. A közönségnek kéjük, hogy számaingyenül a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

Felolós kiadó Rucz Lejos Kiss László
Szerkesztette Csiboy
Patika Nyomda
Felolós vezető Vass Sándor vezérigazgató

MYTH • System 3

Ezek a mitológiai témák – úgy tűnik – nem nagyon hagyják nyugodni a játékprogramok íróinak a fantáziáját: ez valószínűleg még a jövő ávezredében is egy olyan témakör lesz, amelyből még mindig bőven merítgetnek (... fejlesztés közben a 15 Mbyte-os ZX-81-re... – CoVboy) Született már ebből sokféle szuperhős, most pedig itt jön egy újabb feldolgozás: MYTH. Ennek a játéknak ez esetben azonban úgy látszik igaz a latin közmondés: "Nomen est omen" (Mert nem az én kuncsaftomról van szó! – CoVboy). A System 3-tól hirtelen nem is tudnánk olyan játékot mondani tőlük, amelynek festőmestertett volna a vága.

Ez az alkotásuk is egy kiváló meszkáló adventure. A hős az ordogi Demeron vöröslő ellen folyik: éki az "ordogi" jelzővel emlegetett személyek jó szokása szerint a világ elpusztítására tör. Egy egészen új technikát alkalmaz: hordáinak elhelyezése nem csak a terep, hanem a negyedik dimenziót, az időt is felhasználja. Külön böz történelmi körökben pontosabban azok mitológiáiban helyezte el őket. Mivel a történelem menetének megváltoztatása eláthatatlan következményekkel járna, a jó isten (Jörsten?) leült a C-64 (velelmit az Amiga) alá és generált egy hőst, akit szépen elterepentált ezekben a korokban, hogy ez szépen lekerítse el a rossz becsikát. Sajnos egy halandó ember jött össze neki, de biztos számított erre: hogy orokéletpoker-t majd a halandók generálnak meguknak. Az első állomás a Pokol, ahol szimpatikus csontvázak illetve UMO-k (uzonosíthatatlan meszkáló objektumok) tornak az életünk. Persze a játék során némi tegyverrel is el leszünk látva, emelylek ez ellenfelek ellen használt harcmodort befolyásolják. Ezeket a képernyő felső sorában tethetjük (okól karo tűzlabo) és természetesen cserélhetők. Némi kodorgás (és életben maradás) után találkozhatunk még egy háromegű szigonyt lobaló illetővel (he ki lehet ez?) majd a színt végén Chimere-vel. Ez utóbbi úrnek – a mitológia szerint egy kecske, egy oroszlán és egy kígyó elegye – sem nyertek el a tetezést.

Ezután a görög mitológiában találjuk megukket. Először is egy szép holgy hívogat bennunkat, éki foglalkozására nevez nimfe (Ebből képezték volna a "ninfománia" szót? – CoVboy). Reméljük mindenki tudja, hogy mi az a nimfa – éki nem ez például menjen oda, nozze vagy olvasson egy kis Odüsszeusz-t. Ezután jön egy nagy Akhilleusz (leki dekoráció), és sok kicsi (éki nem dekorációk). Utunk valamilyen templomfeladásra érkezünk, ahol a platformokon ugrálva előbb belesodlunk a Maduse nevű holgybe, majd Hydra ura: éki a legenda szerint egy olyan háromfejű sárkeny, éki valamilyen fajának levegése után mindig újakat növeszt (de jó vicc!). Vele vége is van az első szintnek. A második szinten a germán mitológiában kórcsúgnak: először egy meglehetősen rossz időjárásban bejókázó viking hajón, majd egy erőben vagúl a Valhollában – és így tovább végig a germán, görög, római és egyiptomi mitológia számos helyszínen.

A System 3-talan nem a legjobb üzleti stratégiát választotta akkor, amikor ezt a nevet választotta ennek a játéknak: 1-2 hónappal ennek a megjelenése előtt ugyanis már piacra került egy hagyományos adventure a Level 9 cégtől ugyanezen a néven. De nem is ez a lényeg. A hettérgrafika a sprite-ok animációja és a hang (sok helyen digitalizált) igazán élvezetes csomópontot biztosítanak a játéknak – de meglet a játékot is megyszerűsnek tartjuk. Összegzés: mindegy, hogy 64-ee vagy Amigaon ven végo fel a MYTH-et – nem logoo megbenni.

NEUROMANCER • Interplay

Ez most itt kivételesen nem játékismertető éker lenni (ilyen már volt róla a CoV 1-ben), hanem sokkal inkább egy "Kozkivanatra!" rész. CoVboy ugyanis sztrájkjal fenyegetőzött, amennyiben a NEUROMANCER-hez nem közölünk zeros határidőn újabb tippeket – úgy tetszik túl sokan nyuzták őt ebből kifolyólag. A Tokos-Makos már teli volt – így tenet most itt következik néhány tipp.

1. kor (küldte Kiszir(CIA) és ROBY, ismeretlen helyről és nem Megévelként akarták viszontlatni).

- He megvesszük Larry-nél a COPTALK chipet, be-megyünk vatehova, ahol van cyberjack és a SEA-ben upgrade-et kerünk chipunkat feljavitjuk level 2-re. He a chipet beépítjük az együnkbe, a DONUT WORLD-ben kikerdezhajtuk a rend őrei. (Az itt szerzett információk megteletíthetők a CoV 3 számban).

- He belépünk a Hoke Corporation edetbenkjébe, bairjuk a nevunket és BAMA ID-nket, a High-Tech-Zone-beli képviselőtükön felvehajtuk 10.000 dollert első nevű fizeteskánt.
- A Musebori Industries keresi a Comlink 6.0-s programot, ha ez magvan nekünk, ekkor a jacken keresztül elmésolhajtuk nekik (mi Tozokutól szereztük meg). Je, ez újabb 7.500 dollárt jelent.

- Amannyiban rendelkezünk a BATTECHESS 2.0-e programmal (Egy kis Interplay-reklám, hm? – CoVboy), és befizattuk a magfétaló tegdíjet a WORLDCHESS-nél két versenyt megnyerhajtuk (ismet csak pénz, pénz...)

- He Julius Deyne-nél (Nem Julius Deane? – CoVboy) HARDWARE után érdeklődjünk, képhetünk egy gézálercot (???????)

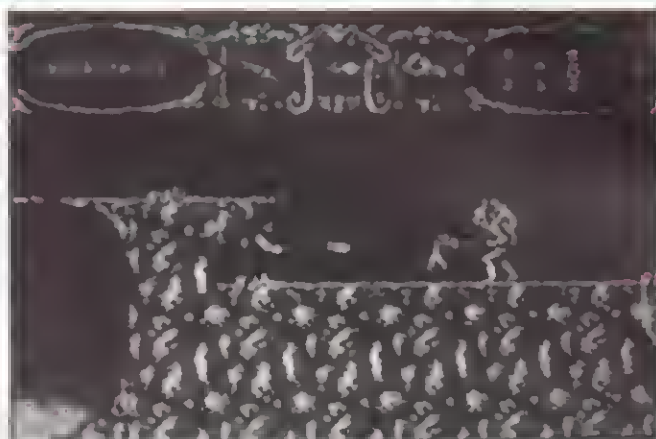
2. kor (küldte 1 75&CoVboy, innen)

- A Shin's Pawn Shop-ban ingyen szerezhajtuk deck-et (minő újonség, ugye?). Akkor valami újebbat

- További pénzszarzás: mdd nyissunk számlát Bank of Zurich-ben, legalább 1000 dollerre. Torjunk be Bank of Berne-be a cyberspace-ből és használjuk a Fund Transfer-t. Irjuk be 121519831200 ('RETURN'), ezután LYMA1211MAR2 ('RETURN') és BOZOBANK és vagúl a számlaszámunkat. Ne, ki létott már ennylet zsetont?

- Kellemes breakek: Drill, Doorstop, Depthcharge, Concrete, Logicbomb. Ugyenez virussal: Thunderhead, Python, Injector, Acid

- Az Eesyridet heeznos dolog a cyberspace-ben. (Hm, telén egy leirést kéne csinálnunk mer erről a játékról, nem?)



A CoV 1. számában már volt TOTAL ECLIPSE, a 4. számban DARK SIDE, akkor most — a harmas lépésközi betartva — ismét egy Incentive-program írása következik: itt jön a DRILLER. Ez ugyan távolról sem nevezhető újdonságnak, de már a DARK SIDE-nál is említettük, hogy a megjelenés kronológiai sorrendje nem nagyon zavar bennünket. Lehet, hogy a játék az "oldia but goldia"-kategóriába kívánczik, de attól függetlenül abban biztosak vagyunk, hogy idáig még nem túl sokan játszottak végig az országban. A DRILLER 1987-ban jelent meg és ez volt az első képviselője a FREESCAPE néven (teljesen 3D technikával kivitelezett) említett játékkategóriának. A kivitelezésből eddó grafika "maglatható" változatosságnak mondható: az Incentiva egyik reklámja szerint a játékokban több, mint 20 billió (!) nézeti kép tarulhat a játékos alá (CoVboy 2 hata már csak azt számolja, mert nem hiszi el a dolgot...).

A karattonát szerint a játék a távoli világűrben, az Evath bolygó Mital nevű holdján játszódik. A holdon hosszú évekig arcbányászatot folytattak az Evath-tal nem túlságosan rokonszenvező katarsok, de miután a hold nyersanyagátalakra kimerultak, a bányászok átváltak. Sajnos a bányászati mellékhatásaként vaszállyas robbanó gáz is fejlődött, amely felgyülemlett a felszín alatt és mostanában már felrobbanással fenyeget: a holdat. Evath tudósai mag idájában asztalték a veszélyesen felgyülemlett gáz jelenlétét a holdon és attól félve, hogy a hold felrobbanása Evath-ra is vaszállyat jelenthet, megtették a megfelelő óvintézkedéseket: kiküldtek a holdra egy speciális robotot, amely a felszín magfúrásával felszabadítja a felgyülemlett gázt, elhárítva ezzel a robbanásveszélyt (DRILLER annyit jelent, mint fúrótorony vagy fúrógép). Ezt a műveletet a hold 18 szektorában kell elvégezni, csak van egy kis bökkenő: sajnos a katarsok bányászati íttalajattak néhányat a biztonsági barandázásaik közül. Ezankivul a robotnak még számos egyéb kellemtelenséggel, fejtoróvel is szembe kell néznie. A kúldatás sikere maglathatóan kilátástelannak tűnik...

Kezelési útmutató

'P'	— nézőpont fel
'L'	— nézőpont le
'O'	— fordulás balra
'W'	— fordulás jobbra
'↑'	— mozgás előre
'↓'	— mozgás hátra
'R'	— amalkedés
'F'	— sullyadás
'A'	— forgásezog novalás
'Z'	— forgásezog csökkentés
'S'	— lépésméret novalés
'X'	— lépésméret csökkentés
'D'	— fúrótorony le
'C'	— fúrótorony fel
'I'	— input/output manu
'SPACE'	— kurzor atkapcsolás
'SHIFT'	— tűz

A játékképernyő jobb felső sarkában látható a valós idejű óra, amely a feladat teljesítéséhez rendelkezésre álló időt mutatja (kezdetben négy óra). A képernyő közepén látható ez a nézeti kép, amely a játékos fát, közepén a karaszt alakú kurzorral. Ha mozgás van, akkor erre haledunk a térben, amerra a kurzor mutat. A mozgás (vagy a célkarszt mozgása) PORT2 joystick-ról történik vagy a '↑'/'↓'/'O'/'W' billentyűkkel. A forgás mantaket az ANGLE, a mozgás nagyságát pedig a STEP határozzák meg (ld. később). A nézőpontot a 'P' és az 'L' billentyűkkel emathatjuk fel/le az ANGLE-nál megadott szögben. Függetleges mozgásra le lehetőségg van az 'R' és az 'F' billentyűkkel (az a terepjáróban csak 4 fokozatu az űrsiklóban már jóval több). Tuzelni bármikor tudunk a 'SHIFT' magnyomásával. A képernyő első részén látjuk a műszertalát, amelyen a következő információk kaptak helyet:

A bal oldalon egy ablak jelzi, hogy a kurzor mozgás- (felfelé mutató nyíl) vagy célzás (tuzelő lézer) állapotban van-e. Ezek között a 'SPACE' magnyomással kapcsolhatunk át, a célkarszt üzemmódban tudjuk a mozgásbillentyűk segítségével a kurzort pontosan a képernyő egy adott pontjára pozicionálni. Középen egy másik eblek mutatja, hogy melyik járműben vagyunk. Kezdetben a terepjáróban üldögélünk, de egy hangarban átszélíthatunk egy űrsiklóba is. A jobb oldalon látható az addig elért eredményünk.

A középső rész bal oldalán lévő eblekben ANGLE felírat mutatja, hogy forgás vagy nézőpont-módosítás esetén egy billentyű megnyomására hány fokkal történik a fordulat (5-90 fok között állítható az 'A' és a 'Z' billentyűkkel). A STEP felírat mutatja a mozgás nagyságát, ez az egy billentyűre mekkorát fogunk lépni (1-250 között állítható az 'S' és az 'X' billentyűkkel). Az EXTEND a terepjáróban azt jelzi, hogy milyen magasságban vagyunk a felszíntől: a lehetséges négyből, ha az űrsiklóban ulunk, akkor 4 felíratot mutat.

Emellett az iránytű (PLAN) látható, amelyben a két sárga csík mutatja, hogy milyen irányban nézünk éppen. Az iránytű a Trachyte és a Diamond szektorban nem uzamal, mert azok a bolygó pólusai.

Minden szektor egy 8096-8096 nagyságú képzalendó al. A műszertal közepén lévő ablak mutatja az X- és Y- koordinátáinkat a szektoron belül. A '↑' a felszíntől számított magasságot jelzi.

Innan jobbra ismét egy kört láthatunk, amely a nézőpont talajhoz viszonyított helyzetet mutatja (SIDE).

Az alsó sor bal oldalán SHIELD illetve ENERGY mutatja, hogy a jelenlegi járműünk pajzsa mennyire van feltöltve. Pajzsot akkor veszítünk, ha lázarak fővődöznek ránk, az energie fogyására viszont minden funkcióval állított billentyű, az idő telése, fúrótorony elhelyezése illetve egyéb kellemtelenségek (utkozás, csapdák, stb.) hatására vannak. Ha a pajzsból vagy az energiából valamelyik teljesen elfogyne, a játék végét ér. A pajzsot és az energiát agyas kristályokból (göla alakú tárgyak, a csúcsán álló vonetkozik az energiára) tankolhatjuk fel, de egyéb módszerek is alképzathatók.

A jobb alsó sarokban látható a program két üzenetsora. Az alsóban ennek a szektornak a nevét láthatjuk, amelyikben éppen vagyunk. A felsóban általában a szektor állapotát látjuk (GAS BUILD UP, azaz gáz fejlődik a területen, SECTOR CLEARED a magasztított szektorokban), de a további üzeneteket is itt láthatjuk. PROCESSING (latetuk a fúrótoronyot), CFT (a magtalált gáztalag nagysága), % SUCCESS (a csapdába ájtatt gáz nagysága), COLLECTING (felvattuk a latett fúrótoronyot), NOT IN PROBE (ez űrsiklóban ulva próbáltunk mag latenni/felvanni fúrótoronyot — azt nem lehet), ALREADY PLACED (már van fúrótorony a szektorban), POSITION UNSUITABLE (valami akadályozza a fúrótorony latetelát), NO GAS FOUND (nem találtunk gázt), NASTY FALL (magasról estünk le, a játéknek vége).

Mint már említettük, a játék célja a 18 szektor magasztítása a gáztól. A fúrótoronyokat a 'D' billentyű magnyomásával tathatjuk le. Ekkor az üzenetsor tájékoztat ról, hogy makkora gáztalapot találtunk és a gáznak makkora részét ájtattuk csapdába (hány köbméter, ennyi plusz pont). Egy szektor akkor lesz biztonságos, ha az eleve lévő gázból legalább 51%-ot magtaláltunk. Néhány szektorban nekünk sam elkarult 100%-os pontossággal magtalálnunk a gáztalapot. Ha valaki nem ismeri a fúrás koordinátákat, akkor sajnos karaszalnia kell a 'C' billentyű magnyomásával elég gyakran fel is kell szadagatnia a latett fúrótoronyt. Ez csak a terepjáróban lehetséges, az űrsiklóval nem lehet a fúrótoronyokkal manipulálni. A fúrótoronyokkal kapcsolatban agyábként magjagyzandó, hogy néha agászan alképzathetetlen helyeken kell őket alhelyeznünk (épület tetején, az alttutatása után egy épület helyén stb.). Néhány ezektorban könnyításképpen námi segítség található a fúrótorony felteleának a helyéről (pl. ez alsó szektorban egy kereszt mutatja ezt a helyet, egy mas



helyen két nyíl metszéspontja, stb.). A gép megteleléseért a mennyiségtől függő pontszám jár, de ha a fúrótoronyt felvesszük egy ilyen helyről, akkor az a pontszám levonódik az összesített pontszámból.

Mivel a játék egy klasz bonyolult, nyilvánvaló, hogy adott a játékállás kimentésének lehetősége. Az 'I' billentyű segítségével hívható be a képernyőre az input/output menü, amely egyben a pause funkciót is betölti. Ebben sorban tájékoztatást kapunk a fúrótoronyról (UNPOSITIONED – mag nincs letéve, de ebben a szektorban le kell tennünk, POSITIONED – már le van téve, NOT REQUIRED – ezen a részen nem kell letenni), a megtalált göztelepről (teljes negység számmal és a megtalált mennyiség százalékkal vagy számmal), az összes szektor és abból a biztonságos (51%-nál nagyobb gázrész megtalálása) szektorok számáról. Az 'S' megnyomása után játékállást menthetünk megnőre vagy lemezre, az 'L'-el egy ilyen kimentett állást tölthetünk be. 'M' billentyűvel átkapcsolhatunk az előfűtő zene és a hangeffektusok közül, 'RUN/STOP'-al kiláthatunk a jelenlegi játékból és újat kezdhetünk. Bármely más billentyű megnyomására a játékhoz térhetünk vissza. A mentéssel kapcsolatban megjegyzendő, hogy egyes toréseknél a t crackerek elfelejtették klazedni a gyári védelmet, a játékállás töltése közben lezajlik, de utána a program holmi Driller-kézikönyvek x oldalán található y. paragrafus z. szava iránt érdeklődik három esetben – és ha mindhárom válasz helytelen lett volna, akkor egy szép reset tenül lehetünk. Kellemetlen. Természetesen egészen biztosak vagyunk ebben, hogy mindenki a szerki trafikban vásárolta a DRILLER-jét, amelyhez ugye könyv is járt, szóval ez nem jelenthet problémát.

A bolygón a t8 szektoron kívül még van egy speciális hely: ez a Mitrel telezine. Ide pottyannak olyankor, ha egy szektort ezen az oldalon hagyjuk el, amely nem szomszédos egy másik szektorral vagy lepattanunk a Ruby-ben a pillókról. Innen nem lehet sehová sem menni, viszont minden egyes billentyűmegnyomás egy rekás energiánkat elfogyasztja. Ha ide kerülünk volna, ekkor tegegszerűbb az input/output-menüből kilépni a játékból vagy betölteni a legutolsó kimentett állást.

Még egy fontos megjegyzés: ha egyfolytában húzamosabb ideig (5-6 perc) ugyanabban a szektorban tartózkodunk, ekkor egyszer csak ezon vesszük észre magunkat, hogy veleki erősen tuzel ránk. A búnos a fejünk felett van egy műhold képében – húzódunk be előle egy fedett helyre (bár ez csak étemeti megoldás, mert mielőtt kilépünk előle, újra hullani kezd a nyekünkbe ez áldás) vagy hagyjuk el a szektort és jöjjünk rogtan vissza (erre eltűnik, de ha megint túl sokáig maradunk itt, ekkor megint meg fog jelenni).

Hét ennyit dióhéjban a játék használatáról és szabályairól. A vállalkozó kedűk esetleg nekiláthatnak egyedül a megoldáshoz (részvétünk nekik!), azoknak, akik elekdadtak, itt következik egy megoldás-tétele. A sorrendet nem fontos követni (náha azonban hasznos), bár egyes szektorokat csak bizonyos dolgok megtalálása után tudunk elérni.

Kezdetben az Amethyal szektorban vagyunk. Szemben egy házikót láthatunk, bal oldalt egy zöld falat. A falat szétlőhetjük némi bonus pontokért, a legtöbbet (750) ekkor kapjuk, ha először a fal távolabbi (vagyis a rejta lévő ejtőtől jobbra eső) részébe lövünk, ezután az ejtő feletti elembe, majd végül a fal bal oldali részébe. A fal mögött egy póznát láthatunk, a tetején valamilyen dobozzal. Egyelőre ezt ne lovolgazzuk szét, majd később lesz szerepe a játékban. Balogjunk be a házikóba (AREA NEUTRAL STORES). Itt a bel oldalon három energiat, a jobban három pejszkristály látható. Egyelőre elég, ha mindkettő sorozatból csak egyet-egyet lövünk ki (felnyomja maximumra a pajzsot és ez energiát) a későbbiekben – szükség esetén – ide bármikor visszajöhetünk tenkolni. A kristálysorok végén egy-egy emelvényen két újabb kristály látható. Ezekbe belelőve az előttuk lévő kristálysorok újra feltöltődnek és belejük löve lamét tenkolhatunk (vigyázat, ha ezt a blokkot találjuk el, amelyen állnak, akkor lehullanak a fotóre és nem lehet visszatölteni a kristálysorokat velük). Erre természetesen csak akkor van szükség, ha a fotóon lévő kristályokból kettőt mer elhasználtunk. Most inkább menjünk vissza az Amethyal szektorba. Menjünk most az X=6400, Y=6050 koordinátába. Itt egy keresztet látunk megunk előtt a falon. Forduljunk ászek felé és a 'D' megnyomásával tagyunk le egy fúrótoronyt. Ha a megfelelő helyzetben álltunk, a szektor tetején megszűnt a gáztól és gezdogabbak leszünk egy edeg ponttal. Menjünk át a keleti falon lévő ajtón a Lapie Lazuli szektorba.

Itt rogtan egy fel néz farkesszemet valunk, amely dóra módon elállja továbbhaladásunk útját. A fel részeiben (illetve tetején) néhány (5 db) kristály mosolyog ránk, amelyeket – némi plusz pontért cserébe – szét is lovolgathatunk. Ez a pontokon kívül újabb haszonnal szolgál: út nyílik a falon. Valamelyik részen áthaladva egy "útvesztőbe" kerülünk. Talán mindenkinek sikerül megátol a kikeverednie a roppent bonyolultságú labirintusból... Miután átértünk a másik oldalra, mozogjunk az X=4096, Y=3748 pozícióba, forduljunk ászek felé és tagyunk le egy fúrótoronyt – hopplá, már a második szektort is sikerült kipuoolnunk! A továbbhaladást kelet felé egy fel zárja el. Álljunk közvetlenül a fal mellett, emelkedjünk fel és kukkantsunk át rajta, mi a helyzet odeát. A szektort határoló falon egy ejtő látható (amit sajnos nem tudunk elérni, mert a fel egyelőre ez utunkat állja), valamint egy kocka alakú tomb (ez egy kepcsoló) teteje is a számunkba öltik. Durr! – löjünk bele egyet (először a tatarját, vagyis a fekete színű részt kell lőnünk, a következő elkelmekkor már bármely része megfelelő). Teljes siker: az utunkat álló fal eltűnt. Hát akkor menjünk tovább. Hm, van egy kis probléma: az ajtó is eltűnt a szektor keleti végéből... A megoldás egyenelmű: löjünk bele még egyet a kockába. Lamét megjelenik a fal mögöttünk (kit érdekel?), valamint van ajtónk lamét. Hát ekkor talán menjünk is át rajta.



Armalyte

C64

A lemezes – és TRAINER móddal nem rendelkező – változatban elég nehéz túljutni egyik szintről a másikra. Most ismertetjük, hogy egy RESET után az egyes szintek töltéséhez milyen POKE-ot kell kiadnunk: POKE 10328,68 (1.szint), POKE 10329,69 (2.szint), POKE 10330,76 (3.szint), POKE 10331,72 (4.szint), POKE 10332,85 (5.szint), POKE 10333,78 (6.szint), POKE 10334,65 (7.szint), POKE 10335,82 (8.szint). A játékhoz ezt követően a SYS 2066 utasítással tudunk visszatérni.

Az **Emerald** szektorba keveredtünk: az egy maglehetősen berétságtalan hely. A szektor négy oldalán lévő ejtőknél ugyanis egy-egy lézerégyű álldogel (nem lehet kilőni őket), amelyek kíméletlenül tüzet nyitnak mindenkire, aki nem közvetlenül a szektor falai mellett, a szektor átjón vagy a szektor közepé és a **Lapis Lazuli**-ba vezető ajtó közt lévő agyanasan mozog (mi ott fogunk). Szóval agyalóré álljunk mag ott, ahol bejöttünk. A szektor közepén egy monumentális amiakmú díszelag – rójuk le a kagyeletünket ezzel, hogy szétlőjük a talapzatot lévő alkotást (4-5 lövés után átlönik, de addig falmojie a pajzsot és az anargiét). A talapzatra na lőjünk, mert akkor a lézeregyűk is tüzet nyitnak ránk! Most manjünk ba e szektor közepére egyenasan (így nem lő ránk egyik lézer sam) Másszunk fel ez emelvénnyra (al fog tűnni). Kb. itt van velahol ez X=3746, Y=4096 pozíció. Mozogjunk ebbá, forduljunk kelet felé és tegyünk le egy fúrótornyot. A harmedik szektor is megtisztult. Távozzunk kelet felé, a **Melachite** szektorba. Természetesen a fúrótornyot meg kell kerülünk ahhoz, de úgy, hogy közben a bajáratoknál álló lázarak ne lőjenak szanaszát bannünket. Tehát: miután letettük a fúrótornyot, állítsuk e lépésközt 250-re és lépünk egyet hátra. Állítsuk e e fordítási szogat 45 fokra, és forduljunk egyet balra (majdnem pont a szektor aarkét lőjük). Most előre egészen e falig, majd ott forduljunk el úgy, hogy a fal mellett al tudjunk eliaszolni a keleti falon lévő ajtóig. Az ejtőhoz érve forduljunk vala szamba (vagyis kelet felé) és állítsuk a szogat 30 fokra. Ez biztonsági átörás a **Melachite** szektorban ránk váró veszedalmak allan. Most padig előre.

Mihelyt e képarnyón megjelenik a szektorból látott nézeti kép, nyomjuk meg a 'P' billentyűt (nézőpont fel). Itt ugyanis villámgyorsan tüzelő lézerek várnak bannünket. A 'P' megnyomása után rogtan a létótérben is lesznek – nincs más dolgunk, mint átkepcsolni e célke-rezstra és kilőni mind a kettőt (egyébként elég gyorsan szétlövök e pajzsunkat és a játék szomorú véget ér). A szektor közepén egy fal húzódik karasziba, amelynek közepén egy arcot formázó amelvény amalkedik a magesbe (e szamal voltak azok a lázarak, amelyeket az imánt kelttünk). Az orrét na lőjük meg, mert a lézerek lamét nakállinak tuzain! A szája egy alegútbá torkollik, emelven átjuthatunk a szektor másik falére. Menjünk át rajta (a togalba nem kötelező bevárni a feljünkelt). A létótérben egy labegő objektum ottik e szemünkba, amelynek az alján mintha valami bejárat-szarúség volna. Da hogy az ördögba menjünk ét rajta, amikor nem tudunk elég magesra amalkadni hozzá? – mindegy egyelőre na foglatkozzunk ama koltól kérdéssal, inkább mozogjunk ez X=5952, Y=5026 pozícióba. Itt kall majd latannunk a fúrótornyot, da az egyelőre még nem megy, mert akadélysózzák a mellettünk lévő tömbök. Lőjük szépen szél sorban mindegyiket (amelyik közepén állt, annak szétlövása egyben hatástalanítja a **Ochra** szektor arótarát is – miután egy másik kap-csolót is szétlövünk). A szektor keleti falén nagy sotétság honol – atakintva egy fehar ajtótól, amilyen átjuthatunk a **Ruby** szektorba.

A **Ruby** szektor elég kellemetlen hely. Vékony pallókon kell közlekednünk – egy rossz mozdulat és lapottyanunk a Mitral falszinére (ahonnan mér csak e jétékből történő kilépéssal kevaradhatunk ki). Tahát fordulálánál nem árt közvetlenül e létókn elé néznünk és nem a legnagyobb lépéssközzel közlekednünk! A fordítási szogat tartsuk 90 fokon – most ez a legcélszerűbb. Mozogjunk az X=3746, Y=2550 pozícióba és kelet felé nézva tegyünk le a egy fúrótornyot. A létótérben egyébként egy műhold-szarú valami labeg, da őt semmi esetre se bentsük – ő is békánhagy ha nem nyeggatjuk! Kilőni egyébként sam lehet, da ha lőttünk volna rá, akkor csak akkor viszono-ze e tüzelést, he éppen hátat állunk neki vagy nincs e létótérben (akkor viszont kamatoától – villámgyorsan szétlővi a pajzsunkat). Miután letettük e fúrótornyot távozzunk a kelet felé vezető pallón ez **Aquamarine** szektorba. Ehhez parsa kell manunk egy kört a pallókon, mert itt az előbb latatt fúrótorony alálja az utunkot.

Itt mozogjunk az X=5120, Y=2696 pozícióba és dél felé fordulva tegyünk le a egy fúrótornyot – a szektorok 1/3 része már tiszta. A szektor talajén két nyíl látható, amelyek kettős célt szolgálnak: egyrészt kb. az általuk mutatott irányok metszéspontjában kall felenni e fúrótornyot, másrészt az egyik e **Ruby** felé mutatja a helyas utat, ha arrafelé akarunk távozni (egyalóra csak arra tudunk) – mint lőttük, aoban pallókon kall közlekedni és he az **Aquamarine**-ből nam a nyíl által mutatott útvonalon lépünk ét a **Ruby**-ba, ekkor szépen le is pottyanunk a Mitral falszinára (ehonnan már magint csak quit-tel tudunk távozni). **Aquamarine**-ben maradvá: forduljunk most nyugat felé. A szektornak azán a rászán két ápuletet latathatunk. Ez két hangér. Kopogtassunk ba a jobb oldalán az ajtélén a lézerrel. Ugy letszik otthon vannak, mert kinyílt. Menjünk ba (KETAR HANGER). A fevegőban egy úrsikló lebeg, emi a tévoléglekudés egy fejlettebb formáját képviseli ez eddigrakhez képest. Manjünk ba alá és amalkadjunk fel. Amikor már bant vagyunk ez úrsiklóban (ismét az ejtő felé nézünk), repuljunk ki e hangár ajtaján, fordítsunk hátat és emalkedjunk fel a magesba kb. 2500 magesséig (az úrsiklóval jóval tovább amalkedhetünk, mint eddig). Repuljunk el szépen nyugat felé, mondjuk egészen az **Amethyst** szektorig (ez **Emerald**-nál maradunk a szektor szélén, mert a bajáratoknál lévő lázarak az úrsiklóra is tuzaini fognak). Az utunkba akadó lalának természetesen nem szükség-es nekirepülni, de ha e megedott megességbán repulunk, akkor nem is fogunk. Az **Amethyst**-ben e jéték alajén már szamugyavatéleztünk egy póznét, aminek a tetején valami lapos térgy volt. Ez lesz a leszállópálya. Ereszkadjunk rá, mira az anargia és a pejza feltöltődik e maximumra. Most repuljunk vissza az **Emerald**-ig (a szektor szálán haladva), ott forduljunk északra és keljünk át a **Graphite** szektorba. Itt egyelőre nincs más dolgunk, mint e szektor bal sarkában labagó lap felé állni és réereozkedni. Erra a lap átlönik – később ennek még nagy hasznét fogjuk venni! Rendben, repuljunk vissza **Emerald**-ba, majd onnan az **Aquamarine**-be és álljunk oa e hengéreb (kiván-csal természetű jétékosok az úrsiklóval faldéríthetik akár ez összes szektort is). A hengérbán ott áll egy léntelpae terepjérő (ezzel mász-kéltünk idáig). Ugy tudunk viszekacmaragni báte, hogy felé állunk és laereszkadunk vagy alórapulunk és felemelkedünk. Távozzunk e hangérből. Kelet felé egy fal zárja al az utat a **Beryl** szektor felé – ezán ugyan található egy ajtó, csak sejnös titkos és a másik oldalról nyitható. Tahát távozzunk e **Ruby** felé a nyíl által mutatott irányban (amikor kilépünk az **Aquamarine**-ből, ez Y koordináta 2500 körül legyen).

Menjünk vissza azon az úton az **Amethyst**-ba, amilyen idáig jöttünk (azaz mindig csak nyugat felé): át a **Ruby**-n a **Melachite**-ba, majd onnan az **Emerald**-ba. Itt ugyanazon az úton mozogjunk, ehogy arrafelé alkarultuk a lézereket. Belépés után e fal mellett a jobb oldali sarkig, onnan 45 fokba e közepre, majd onnan ki a nyugati ajtón, ét **Lapis Lazuli**-n és mér meg is érkezünk az **Amethyst**-be. Szuk-ség szarint tenkolhatunk pejzsot vagy anargiét a konyhóban. Menjünk ét e nyugati falon lévő ajtón.

A **Topaz** szektorba érkezünk. Itt rogtan egy lézar kezd tuzelni ránk közvetlenül szamból – ezt nem lehet kilőni, viszont he belelovunk egyet, akkor 90 fokot elfordul oldalra és egy ideig bákán hagy bannunkat. Szemben egy piros fel húzódik keresztet, ami átjárja az utat a szektor továbból részét felé. A jobb oldalán található lépcső segítségével falmészhetünk a tetejére. Aki jétszott mér **Incentive**-játékkal, az természetesen most azt vóná, hogy a másik oldalon a nagy sammi vérja a buzgón felszaladó dalikvanat, aki annak a randja s módje szarint szápan lapotyog e fal másik oldalán – viszont micsoda meglapátés vér azakra! Meglapó, de vezető felé a lépcső. Sétéljunk le rajta, majd mozogjunk ez X=1310, Y=3074 pozícióba és dél felé fordulva tegyünk le a egy fúrótornyot. Menjünk vissza a lépcsőn a szektor másik oldaléba. A középső rászán két kocka látható egymés mellett – az két kapcsoló, mindjént szarapuk le lesz. A kockékon túl egy épulat lebeg a magasban, alette e toldon padig egy platform látható. Másszunk fel erre – da mikoazon magyünk felé, lőjük ba: még egyet a tornyon lévő lézarba, kulonban namaokára magint ászravasz bannunkat és tüzet nyit ránk. Így a szektor nyugati oldala falá néz. Miután oiztosan a platformon állunk, forduljunk a kockák felé és lőjük ba: e bal oldaliba. Hopp! – lalroppentunk a magasba. Lát a platformon na nagyon mozogunk, mert asatlag lapottyanunk egy **GAME OVER** aréjag – forduljunk kelet felé és egy ejtővel találjuk szemben magunkat. Manjünk ba rajta.

A **K2 Complex**-ban vagyunk. A fel másik oldalán egy nagy kak tomo zárja al az utat. Valami mintha lanna a tetején, lőjük ba: Egy anargikristály jatának mag alótunk egy pillanatra, da aztén átlönik. Lőjük ba: mag négyeszar a cakba és akkor már nam fog átlönni (egyéből fel is tankolhatjuk az energiánkal balóla). He közvetlenül az ajtóban állunk, jobbra pillantva egy – e szamban látóhoz hasonló – objektumot latathatunk. Nicsak, nicsak! – rés van mogotta. Ugyan nézzük már mag mi van aoban a résbán... Semmi. (Mért, mit vártál? Kín Basingert egy szál strandpucucban? – CoVboy). Nézzük mag a másikat is, hátha amogott is van rás! A jobb oldaláról vizagélva úgy tűnik, hogy közvetlenül a falnál áll. Az oreg **TOTAL ECLIPSE**-en és **DARK SIDE**-on adzott róke azonban nam ári ba

ennyival – megnézre másik oldalról is. Ne tessék! – itt már van res, a rásból pedig egy ajtó nyílik kifelé felé. Graetunga to *Incentiva*! Menjünk öt rajta. Egy folyosóra érkezünk. Itt semmi érdekes sincs, menjünk tovább rajta. A K1 COMPLEX-be érkezünk (az az az épület, amely az *Amethyst* szektorban a lavagóban lebeg). A falnál néhány kocka sorakozik egy amelvényen. He kocke, akkor meg! – mondja a régi evath-l kozmódés – kezdjük al szápen maglódozni jobbról balra haladva őket. Hm, miután valamennyi eltűnt, mintha történt volna valami (hogy mi, azől később). Most menjünk vissza a folyosón karaszul a K1-ba, majd ki az ajtón. Forduljunk a kockák felé és most löjük meg a jobb oldalt. A lift szápen leszállít bennünket a talajra. Mászunk át magint a lépcsőn (vigyázat, a tornyon élid lézer itt magint észlevesz bennünket, szóval löjük bele kettőt, hogy visszaforduljon arra, amerre eredetileg állt!), majd menjünk tovább nyugat felé az ajtón.

A *Beryl* szektorba érkezünk (Ida nem tudunk átjönni az *Aquamarine*-ből az előbb, mert lefelajtottuk valaki az ajtót e falról). Amint átértünk a szektorba, a K3 COMPLEX hátulját láthatjuk. Ennek a bájárata a másik oldalon találhető és egy rendkívül barátságos lézer őrzí. A ház mögött egy villanypázná látható, amelyen három drót fut be a házba. Ezek a drótok látják al energiával a lézert – tehát a megoldás egyszerű: löjük szét mind a három drótot (az túl messziről nem fog menni). Valahol itt a ház mögött találhető az X=7104, Y=3512 pozíció is, ahol ászek felé fordulva alhelyezhatunk egy fűrtornyot. Menjünk át a ház másik oldalára. A szektor túlold végében egyébként egy alág érdekes dolog látható. Ez egy T alakú építmény, amely eredetileg nem volt itt a szektorban most gyártottuk, amikor a K1 COMPLEX-ben szátívozdottuk a kockákat. Ilyen talapdrók négy szektroan jöttek létre, segítségükkel sokkal gyorsabban közlekedhetünk az *Amethyst* – *Ruby* és az *Emerald* – *Beryl* szektorok között. Haaznátuk roppent egyszerű: úgy működnek, mint egy ajtó – csak neki kell menni a T batúnak és máris a célszektorban találjuk magunkat. Egyelőre azonoan maradunk itt. Miután magkarultuk a házat, menjünk be az ajtón. Elő látásra semmi érdekes nincs itt – viszont ha telpillantunk, három ébrát láthatunk a bal oldali falon. Ha valamelyik ébrát egyszerű megöljük, akkor átváltozik háromszög, négyzet hatszög formájúra. Ez e három ábra határozza meg, hogy a nyugat felé (*Aquamarine* szektor – három négyzet) vagy az észak felé (*Basalt* szektor – három háromszög) vezető rajtektajtó nyitva van-e és ha igen, ekkor melyik (egy időben csak ez egyik lehet nyitva). Az *Aquamarine*-ben már elvégeztük a dolgunkat, állítsuk be akkor a *Basalt* szektort. Menjünk ki a házból.

Egyelőre még ne a *Basalt* felé menjünk hanem kifelé felé, visze az *Amethyst*-ig (azentul a pontos útvonalról elfelejtünk – a térkép segítségével és az addigiek alapján valószínűleg már mindenképpen kivalónak tájékozódik) itt forduljunk délre és sétáljunk át a *Niccolite* szektorba. Szemben két épületet látunk. Az egyik előtt egy tábla látható, amelyen egy nátfeljez dialeog. Talán valamilyen vezetői leal-lekodik ránk? Bizony. A két ház között lévő öt kis ázurke valamit ugyanis ekná – emi valószínűleg elege megviselne a terepjérő lelkivilágát, ha rájuk futna. Ha az arkazási pozícióból nyilagyanesen atazáguidanénk az aknamezón, akkor ugyan egyen sem okozna károcsodest bannunk – az aknamező közepén, a földben viszont van egy kilóhatatlan lézerező, emi szanaazát lovi a pajzaunkat. A megoldás tehát ez, ha közvetlenül a jobb oldal ház mellett (az X koordinátáit 2580-ra állítsuk) haladunk al és 250-as lépesközre. Így ússzuk meg a legkevesebb pajzaveazítással a dolgot). Miután átkaemeregtünk az aknamezón, ijáden konstetelhetjük, hogy nem vezet tovább út dél felé. A falon viszont egy kapcsoló látható, amelyet egy lovással átállíthatunk. Mozogjunk azután az X=0512, Y=1698 koordinátába és ászak felé fordulva tagyunk le egy fűrtornyot. Most nehetünk is vissza *Amethyst*-be – át ez eknamezón.

Menjünk át *Emerald*-ba, majd ott atáljunk korbá a fal mellett (ha a sarokban már van teleporkereszt, ne menjünk neki) és a dél felé vezető ajtón menjünk át az *Alabaster* szektorba (vigyázat, az irányok magfordulnak!). A szemben lévő falon egy ugyenolyan kapcsoló dialeog, mint amelyben az imént *Niccolite*-ben balelőttünk. Löjük bele abbe is és e kapcsolótáblán máris két kis azoszmosz mutatja, hogy két ilyen kapcsolót löttünk azát idáig. A szektor közepén egy vízzel teli madanca találhető, aót a jobb oldalán egy trebulin is hivogetőan varja, hogy az errajró táradt gázbányász belevasse magát a tinom, hús vizecskába. Vessa bele magát az, aki mag ekar fulladni benne, aki inkább végigátazán a jétáket, ez menjen a vízpartig és löjön rá ötször e vizra. Erra a víz elpárolog és a madanca tuloldalán láthatóvá válik egy lépcső – ennek a haaznalata ejéníott e trebulin helyett. Vigyázat, a medence pereméről nehegy lepottyanjunk, mert annak vágzetea következményai lehetnek (szóval nézzünk a lábunk alá). Menjünk is a lépcsőn a medancéba és mozogjunk a magfalaló pozícióba, forduljunk nyugat felé és tegyünk is egy fűrtornyot. A magfalaló pozíció e CoV 4. azámának 7. oldalán található itt fel vannak sorolva a *DRILLER* szektorainak kulcskkordinátái (Ezt hívják *énkapcsolásnak*, ugye? – *CoVboy*). Ha minden igaz, akkor piroasel is volt nyomva, szóval fánymáolgotók hehrányban. Miután a fűrtornyot letettük, jubilálunk: már 10 szektort tiszté.

Menjünk át *Opal* szektorba. Belepvá nem kápráztat al bannunkat túl nagy zaúfoltaág. A szemközti falon egy kapcsoló tetható. Ilyenből már átkeposoltunk kettőt, az lesz a harmadik (tenát löjük meg). A szektor jobb oldalán egy fel emelkedik ki e földből, rejtja e mágiúsa felirattal. "7741". Ez nem e program készítőinek az IO-ja (bar maglehetősen pihant egyúak lehetek), hanem egy kis segítség e gaz magtalálásához. A táblával egyvonalban (nyugat felé fordulva), ezen a koordinátán kell lerakni a fűrtornyot (azaz X=7394, Y=7741). Més dolgunk itt egyelőre nincs (majd jövünk mindjárt vissza). Menjünk át *Amethyst*-be (használhatjuk ekkor a *Ruby*-ben lévő telepontot is – ez odeviaz) és ott toltuk fel a pajzaunkat a nazikóban (már emennyiben még nem haaználtuk el az összes kristályt idáig), mert most egy kisáé vaszályes helyre magyunk.

Ez nevazetesean a *Quartz* szektor. Batapés uten rogtan kapjuk is az alást a nyakunkba... A gaztett elkövetője e szektort két részre bontó fal egyik baugrójában rejtőzik. Magat e lézert nem lehet ugyan kilőni, de elhelligattetésére kivalónak alkalmas a "Palecsinta-taktika" nevű kozisment módszer; a lézer ugyanis pont egy olyan tomb alatt áll, amely egy medzagon lóg. A megoldás egyszerű: löjük szét a medzegot, mire a lazuható tomb szápen oledongóli e földbe harcias ellenlbasunkat. A tomb mellett még maradt annyi hely, hogy átmeneseen a szektor másik oldalára. Itt a szemben lévő falon magtaláljuk e sorrendben e negyedik és egyben utolsó etellítandó kapcsolót is (löjük bele). Az *Incentiva* programozóinak ennek a szektornak a tervezésénél úgy látszik, rossz napjuk volt, mert – akárcsak az *Amethyst*-ben – megjellelték, hogy hová kell latenni e fűrtornyot (X=2768, Y=1792, nyugat felé fordulva). No, akkor m is készen volnánk – menjünk vissza az *Opal* szektorba.

Itt egy kis maglapatés vár bannunkat: álltunk a fal a túlsó oldalról! A *Niccolite*, az *Alabaster*, az *Opal* és a *Quartz* szektorban etállított kapcsolók ugyenis azt a cáit azolgelták. A szektoron átbálagva menjünk ki valahol és máris magérkezünk a *Diamond* szektorba. Rogton egy lézer kezd ránk tuzalni a magasból. Miután kitörtük, korbé is neztetünk. A *Diamond* szektor a Mitral déli pólua – annak megtelelően az iránytű itt nem uzamal, állandóan a déli irányt mutatja. A szektor túlold sarkalban egy-egy "magekristély" látható, a bal oldalival az energia, a jobb oldalival a pajza tankolható fal maximumra. Figyál! Ezeket nem magtőni kell, hanem nekik kell menni! A kristély előtt állva nyomjuk tolyamatoasan a joyatíck-at alóra, míg a pajza vagy az energia teljesen fal nem töltődik. A kristályok nem tűnnek el rogtan kb. három-négy alkalommal toltánáztuk fal maximumra magunkat balelők. A szektor közepén egy nagy épület áll, amelyhez egy alagút vezet. Az ajtaja zárva van, de ezen agait egy lovás. Az alagút végén egy delta alakú minta vár bannunkat. Ldvoldozunk rá egy darabig. Látzólag nem történik semmi, viszont ha alag idáig tuzaltunk rá, akkor – ha nekisátalunk a mintának – a fal badól és altűnik a szektor közepén tarjaazkadó négy épület is. Ez kaíamaa asamány, ugyanis az általa addig alfogialt helyen kell latannunk a fűrtornyot. A koordinátáknak mindenképpen utánanézhet a CoV 4. már említett helyen (a szektor túlsó fala felé kell fordulnunk, vagyis amelynek a két végében a kristályok vannak). Hát akkor folytathatjuk is az utunkat a maradék szektorok felé.

Netherworld

C64

Ha megnyomjuk egyszerre a '2', '4' és 'E' billentyűket, ekkor a gép úgy tekint, mintha az adott színtet teljesítettük volna.

Manjunk vissza **Amethyst**-ba (használhatjuk a **Ruby**-ban lévő talapontot is). Itt forduljunk az északi fal felé, amelynek aljában egy kockás fadazhatunk fal. Ezakba idáig szokás volt bealálni – kövessük hát most is azt a nemes hagyományt! A recept megint sikeres volt, a falon magjalant egy ajtó, amelyen keresztül átjuthatunk az **Obelidian** szektorba. Itt egy kis diadalív vár bennünket – a két felső sarkában pedig két tűzáló lázar. Haligatassuk al őket és sáláljunk al a távolban maradó oszlop felé. A szaktort egy árok vágja ketté, amelyba nem tanácsos belapottyni. Az oszlopot maglóva (vagy maglóva – tök mindyag) hidal gyánhatunk az árok fölött. Az árokban néhány kristály is található, amelyeket némi plusz pontért szétüdozhetünk. De nem adnak sem anargiát, sem pajzsot. Átára a másik partra mozogjunk az X=6656, Y=6306 pozícióba, forduljunk északra és tagyünk le egy fúrótornyot. A távolban látható egy olyan épület is, amelyben kállamas tankolásra alkalmas kristályokat laltunk már az **Amethyst**-ben. A vállalkozó kaövű játékos bemegy az ajtón és faldarít, hogy mi lehet abban... A vállalkozó kaövű játékos viszont rövid álatú lesz, mert benn egy nagyon erős lázer pillanatok alatt szitává lóvi. Az óvatos játékos inkább szápan körbejárja és megtalálja a hátsó bajáratot, ami ugyan sajnos csak agyirányú, viszont kikerüli a vállalkozókkal történő aseményt. Innen bahatolva előbb egy pajzs-, majd egy anarglakristályt lóhatunk szét (a lázer háttal áll nekünk). Sajnos ott már nem tudunk kimenni, ahol bajottunk, tehát kénytelenek vagyunk a bajárelli ajtón távozni. Manővarazzunk úgy, hogy ez alá az oszlop alá kerülünk, amin a lázer áll (de lehetőleg ne a látótárába, mert abból baj lesz). Ha pont az oszlop előtt vagyunk akkor forduljunk szembe vele, amaljűk fal a nézőpontot és lójük ki a lázart. A mannyazatan lévő két világos csíkba batáfove – námi plusz pontért – "lakapcsolhatjuk a lámpát", azt viszont lehetőleg csak azután tagyűk, miután a lázart már kilóttuk. Manjunk ki ez épületből, kaljunk át a hidon és manjunk vissza **Amethyst**-ba.

Manjunk át a **Basalt** szektorba. A jobb oldalon lévő épületen egy rakás kristály található, azakat plusz pontokért szétlövölözhetjük. A szektor túldalán két L alakú alagút húzódik, viszont sahol sem találunk rajta ajtót. A magolást az északi falon lévő nyíl adja meg. Áljunk a két alagút között rássa pontosan, majd forduljunk 90 fokot balra és alóra. Hopp! – láthatatlan ajtó volt, sikerült bajtunk az alagútba. Manjunk vágig rajta és forduljunk ba a vágán. A folyosó végén egy kapcsolót látunk. Régi jó szokásunk szerint lójunk bale abba is, majd manjunk ki ez alagútból. A **Basalt**-ban alihalyazandó fúrótoronynak először sahol sem találunk a helyét, de a véletlen a segítségunkra látott: a pozíció X=932, Y=2240 és nyugat felé kal fordulunk. Igen, a pozíció nem távedés: bár a szektorban ezen a helyen egy blokk van, amelyre sahogyan sem lehet feljutni, mégis annak a tatalján kal latannunk a fúrótornyot. Ha szorosan a fala mellatt maradv korbajárjuk a blokkot, akkor talélunk egy helyet, ahol nitalan magasabbra kerülünk és fal tudunk mászni a tataljára. Ezt a helyet jagyazzuk meg, mert csak itt tudunk lamanni úgy, hogy a lóloal érás után álatban is maradjunk! Tagyűk la a tornyot a blokk tatalján és manjunk vissza abba a pozícióba – más helyen való lelépésnek END a vága. Más dolgunk itt agyalóre nincs, majd a játék végén mag visszalátogatunk lóa...

Most manjunk át a **Graphite** szektorba. A szektor közapén egy folyó húzódik, amelyba nem ajánletos beletrepplnünk, mert minden egyes mozdulatunkkal egy jó adag anargiát fogyasztunk el. Használjuk inkább a jobb oldalon magtalálható hidat, amely évezet rajta (a közlakadáshaz ugyanaz a módszer ajánlott, mint a **Ruby**-ban). Miután áltúnk a másik partra, először egy kocke alakú tomb otlik a számunkba. Manjunk annak neki, mira áltúnk (ez e menőver és e **Malachite**-ban szétlőtt oszlop aredmányát ezt, hogy ez **Ochre** szektorban megszúnk az arótár a két oszlop között). Távolabb újabb két lárgyat láthatunk, amelyekről egy kis (mag két nagy) fantáziával kidaríthatjuk, hogy úgy néznek ki, mint egy puska célzóbarandazása. Mozogjunk úgy, hogy a fal felé nézva a puska nézőkéja és céltűskéja kb. fadásba kerüljön (kis áltérés magangadatt). Ekkor kapcsoljunk át e lázerre és állítsuk úgy a célkarasztel, hogy az közvetlenül a céltűska felett legyen. Ha jól csináltuk, akkor tűzelés után jobbra fordulva ászravahatjuk, hogy a lövés egy kapcoló magjalánését aredmányazta a falon. Kis huncut **Incentive**-ak! Lójunk bale a kapcolóba. Ha valaki elakadt volna itt a gáz keresése közben, azon abszolút nem csodálkozunk: a falszínen sahol sem találjuk, a folyót meg nem tudtuk áltüntetni. Ezenkívül van mag egy gyanús hely, ahol nem lehet a fúrótornyot latanni: az a szektor bal sarkában labagó lap alatti tarulat. Ez a lap úgy tuntathető al, hogy ha az úrsiklóval nakirapúlunk (teljesen véletlenül jöttünk rá, amikor az úrsiklóval óvatlanul nakitolattunk). Ha az addig laltak alapján jártunk al, akkor az a lap most már nincs itt: még a játék tatalján (amikor az úrsiklóval rapkaotúnk) áltuntattuk. Mozogjunk tehát akkor az X=1660, Y=6336 pozícióba és nyugat felé fordulva tagyűk le e fúrótornyot. Miután az megvolna manjunk vissza a folyón éthaladó hídhoz, manjunk át rajta és távozzunk arról a szomorú helyről.

Manjunk át a **Ruby** szektorba az **Amethyst**-ban lévő talapontar használatával (kalat felé nézva manjunk neki, mert csak így kerülünk jó helyre!). Az ászak felé vezető úton átjuthatunk ez **Ochre** szektorba. A szektor két végében egy-egy pózna áll, emalyak között erőtér ekedályozza a továbbjutést. Pontosabban ekedályozta, mert a **Malachite** és a **Graphite** szektorokban ószagyűjtött két tomb kikepcsolta egy rássát. Most mindenki karaszálhat egy darabig, hogy magtalálja a "vakfoltot", amelyen átjuthat az erőtér... (haha!). A szektorban két lázar is található: mindkettő a földbe van ágyazva, csak egy pixeyinf látunk belőlük. Ugyan alég nahazan, de azért ki lehet lóni őket (e pixal pontosan a célkaraszt közepében létszódjon). A fúrási koordinéták X=1808, Y=2240, nyugat felé fordulva. A falon egy újabb kapcsolót találunk, amelyat szokás szerint egy lövéssal átkapcsolhatunk, majd távozhatunk is a szektorból.

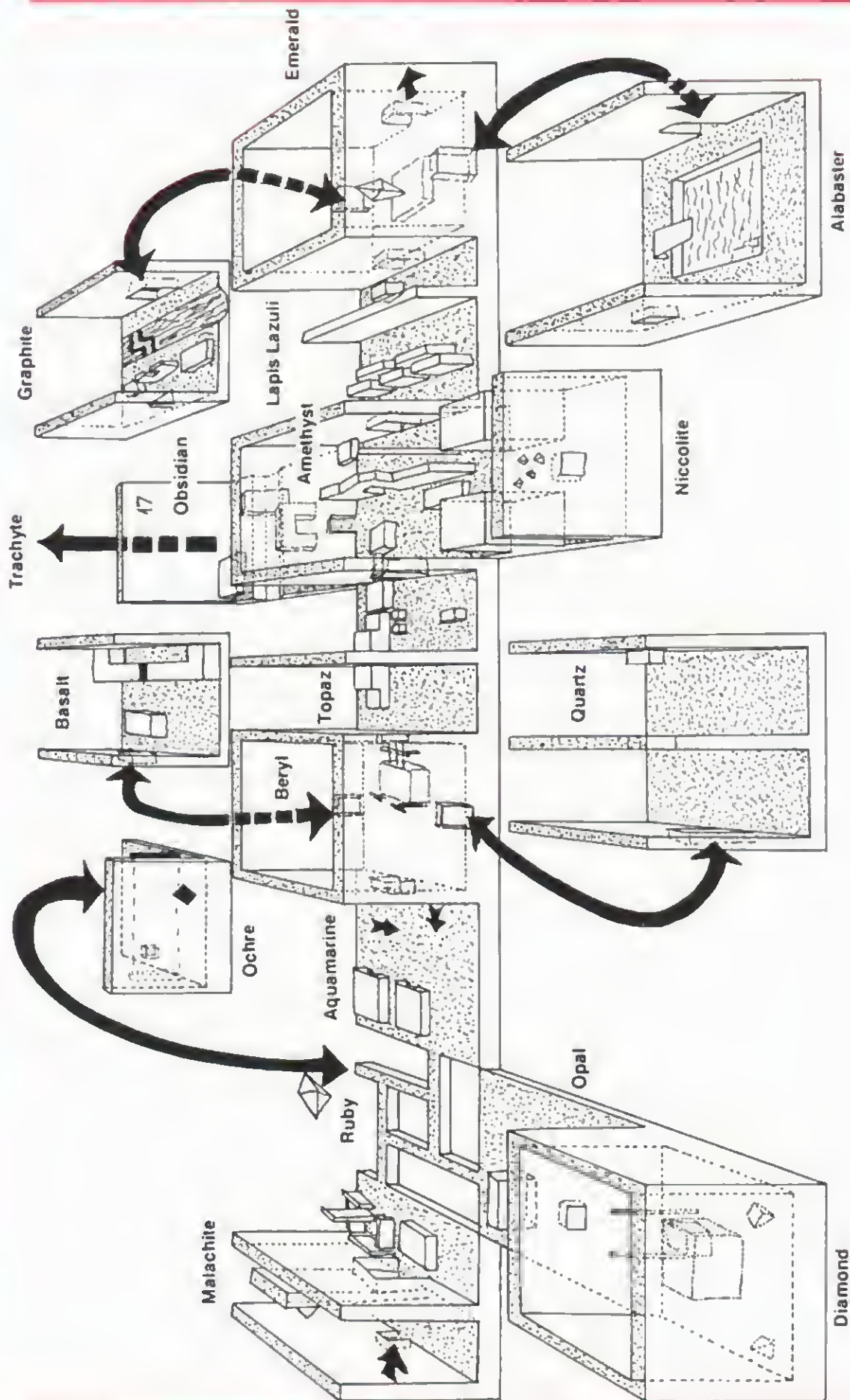
Únnapélyes pillanat árkazott el: már 17 szektort takarítottunk ki idáig. De hol van az utolsó, e 16.? Mindjárt meglesz... Ez a **Trachyte** szektor, a **Mitral** északi pólsa (csak az északi lrény át az lrényűn). Az ide történő átjutéshoz alsósorban az szükséges, hogy az lmánt faldarított három kapcoló e **Basalt**, az **Ochre** és a **Graphite** szektorban áll legyen kapcolva. Másodsorban az addigi 17 szektorban lalalább 51%-os pontosséggal a helyán kell lannia a fúrótornyoknak. Ha az magvolna, akkor manjunk az **Obelidian** szektorba. Itt már jártunk agyszer (itt csináltuk e hidet e folyón karasztúl). A túlsó falon egy kapcoló jalant mag (csak he mind a 17 torony a helyén ven!), mióta itt jártunk. Ezt átkapcolva e szaktort lázáló fal eltúnk és szabad ez út e **Trachyte**-ba. Itt megint egy arótér található, emalyan az áthetolás úgy történik, hogy ... grrrrr!... hgmphgmphgh!... aaaaa!... \$%*%&5***\$%\$ Klatty! (CoVboy: e ponton a t. szerző sajnos heveny gutatást szenvedett, melynek következtében hirtelen perfektl beszélni kezdett kettől és longobárdul, viszont az élő nyelveket teljesen elfelejtette. Így az utolsó fúrótornyot e játékosnak már magának kell éthelyeznie. Kicsiny gyermekkoromban ehéveztem egy-két ketta és longobárd nyelvtanfolyamot, szóval e barátunk zagyválásából néhány töredéket azért még sikerült kihámozni, lyeneket mint pl.: ... 45 folban ... figyeljük a hangot ... kristályok ... alót, aztán a középsőt, aztán e jobb oldalt, aztán e padlót... koordinálta a CoV 4.-ben... Congratu... hol a söröm?... format DRILLER... Talán tudje valaki használni ezeket a dolgokat?)

Az Amiga-verziót is bizonyára alkászította az **Incentive**-programokat forgalmazó **Microstatus**, de mivel mag sohasem találkoztunk vele, nem tudunk róle mit mondani. Azonkívül megjegyzandó, hogy a faldában szereplő PLUS4 felirat nem távoes! A játékot ugyanis egy jales hazánkfe (PIGMY) átkonverzióba átlát, tehát a PLUS4 tulajdonosok is szórakozhatnak vele. Vágazetel ennyit, hogy – tudomásunk szerint – az **Incentive** csődbe ment (Megtogantak volna az átkok? – CoVboy) és falvásérolta egy "nagyobb hal". A fraascepa stílus ezonban tovább él és hódít: namrágliban jalant mag egy ilyen jallagú játék a **Domark** cég gondozésában **CASTLE MASTER** címmel.

Tiger Mission

C64

A játék örök energlával talán könnyebben játszható. Ennek bevétele egy **CHEAT** segítségével könnyebbé válik: A címképernyő megjelenése után nyomjuk le a 'L', 'I', 'K', 'R', 'Q', 'Z' és a 'COMMODORE' billentyűket. Ez klcsit nehézkes, de annál hatásosabb.



SPACE ACE • Empire

Itt jön a legnagyobb ezornyúság, amely velaha is futott Amigén (bár lehet, hogy holtversenyben végzett ez élen) – a **DRAGON'S LAIR**-t győztő népek újabb számítógépes képragénya. Hát elég rémulatos. A kerettörténet szerint az univerzum legnagyobb hőse (Dexter) alindul, hogy megmentse szíva holgyét, aki per pillenét egy gonosz bocsike (Borfi) togegében sanyjódik. A holgynek voros heja, nagy bomba száma, takintélyas malbósága, miniszoknyéja, hosszú lábai és csizmája van – dontsa el mindenki, hogy miért érdemes megmenteni. A játék 32 pályából áll – bár mivel a játék inkább egy rajtfilmre hasonlít, mint egy játékra, inkább a "jelenet" szót kéne használnunk. Az első jelenetben Borfi egy platformról lovoldozik csekélységünkre. Pontosebben az első két lövése e körülöttünk levő sziklákon csattan, a harmadik előtt viszont ugorjunk el jobbra, ba a nagy szikla mogá. A kovatkazó lövés megint a szikla tetéjén csattan. Melőtt maginf lóna, mozogunk balra és beugrunk a képernyő közepére. Jon Borfi is – mialött lóna, irány le és maginf beugrunk e szikla mogá. Ez volt az első jelenet – hű de jbt jétszotunk! A második jelenetben egyből mozoghatunk is jobbra el a gép léber elől. Azután balra, mira közepre kerülünk. A padló igen érdekes dolgokat kezd műveini a lábunk alatt, de várjunk eddig, míg főhősünk magtántorodik és akkor balra. Elkezdünk lafele ceúszni e sziklén, de várjunk addig, amig a gép lábe falemelkeodik és akkor balra. Ez volt e 2. jelenet – micsoda izgelmek! A 3. jelenetben úrhejők repulnak telenk. Amikor tuzelni kezdenak, ekkor le és lefutunk az úton. Azután fel es mér bant is vagyunk az úrhejőkben, amellyel e 4. jelenetben leszállunk az ürellomásra (amikor e hajb kb. eltűnt ez épület mogott, akkor fel). Az 5. jelenetben fentesztikus izgalmak vernek rank. "tűz" gomb, emikor megjelenik e szörny. és így tovább, nam folytetjuk. A lényag e "játék" folyamán az, hogy a megfelelő időben e megfelelő irányba mozdítsuk e joystick-at. Nami gyakortattal esetleg kikapcsolt monitorral is megpróbélhetjük a dolgot – úgy talán lesz benne neki izgalom.

Nohát egy ilyen játék e **SPACE ACE**. Akár e **DRAGON'S LAIR** szuperzene, hipergrafika, nothingjéték. Megnézni mindenképpen érdemes – da csek messziről, egy karosszakkból. "Jétszani" vele nem szebed, mert elélszunk rajta. Felvanni meg pláne nem (kinek van ennyi szabad lemeze erre e célra?). A játékot egyébként az jutott aszunkbe, hogy e jövő évezred hermadik évtizedében talán már Amigával készült William Hanna-Joseph Barbera rajtfilmakat vetít majd a magyar tv (az időt onnen szemoltuk ki, hogy most 40 éves Tom és Jerry-t ednek).



KING'S QUEST IV • Sierra on Line

Megint egy QUEST – de ez már nagyon jó! Legelőbbis annak, aki szarati ez ilyen típusu adventure-játékokat és ért valamit angolul. A CoV 3 "Questomenie" részében (pontosabban "Játékismertető" márt a nyomde összacsereálta e tejláccákat) már szó asett arról, hogy e **SPACE QUEST III**-ben és a **LARRY 2**-ben e közönség grafikail elvereseinek e lényegesen jobban megfelelő, módosított játékeszközökkel mutatkoztak be. Ezek a programok már tényleg úgy nazeznek ki, mintha Amigére készülték volna. Amig a **SPACE QUEST** e sci-fi-k, e **POLICE QUEST** pedig e krimik, eddig a **KING'S QUEST**-sorozat e mesék világegyetemének a periódaja. A sorozat IV részében szintén feltűnik néhány Grimm-mesére történő utalás (Hófehérke, Hemupipőke, stb.) – természetesen a megszokott mulatságos történetben. A kerettörténet szerint Grahm király, Davenport ura, helélos betegsége eek. A hír helletlen Rosalla nevű lenye zokog egy sort e trónteremben. Ennek hallatán e falon függő mágikus tükörben megjelenik Geneste, a jó boszorkány, aki azt tanácsolja, hogy Rosalla e mágikus gyümölcs megtalálásával megmantheti a kedves pepa életét. Sajnos Geneste szintén az alhalálozás kuszobán áll, mivel Lolone (nyehareső boszorkenyina) megszerezte tőle e telizmánját. Lolotte kastélya Tamir szigetén található, mallaslag itt teremnek e mágikus gyümölcsöt hozó fák is – Geneste tehát peresztánnyé változott bennünk és elteleportált oda. Itt kezdődik a játék. Az addigi KQ-khoz hasonlóan itt is számos helyszínr látogatnunk el, ahol sok viccas dolog történhet velünk. Kezdetben e tengerparton állunk – ússzunk tehát egy kicsit. He beuszunk már egy képarnyónyt, akkor nagyszerű dolog történik: jön egy cépa és elfogyaszt bennünket geggelire. Szóval ne ússzunk – inkább setéljunk egyet e szigeten. Egy hid elé benézve te láthatunk például egy aranylebdát, ami talán hasznos lesz e későbbiekben. Egy madár egy kukcot húzgát e földből, da jottunkra elrapul és he elég gyorsak vagyunk, akkor mi kaphatjuk fel a kis drégát. A kukac hasznos dolog és a tengerparton egy halász áll, ekinak a kunyhójában egy horgászbot állidog (amit persze az nem aker odaadni). A Seven Dwarf (vagyis a hét torpa) házban Hófehérkét kell játszenunk. "A fiúk a bányában dolgoznak" – mondják e klesszikusok, da sajnos nemsokára hozajonnek és alzavernak bennünket. Mit csinóit Hófehérke e torpák házában? Kitekarított. Nem seprűt kell keresnunk – TIDY UP vagy CLEAN HOUSE és a holgy már teszi is szapen a dolgot, sőt még főzni is fog. A torpák így nem zavarnek el és átkezés után a Nr. 1. torpe egy zecskó gyamántot is az asztalon felejt. Persze nam lenne szép dolog allopni tőlük e gyamántot – vigyük szépen uténuk a bányába és edjuk oda e vezárnak. Lolotte valószínűleg már nem leledzik ebben e állapotban, így hét minkat fog felhasználni. Az unikornis azonban mindig alszalad alólunk, szóval kallena egy kantár... da e kantárt sajnos csak egy bolna gyomrában tudjuk megtalálni, amihez ússzunk kell... da ha ússzunk, akkor elfogyaszt bennünket egy cápa... és így tovább. Ezakra és a továbbiakban falmaruló kérdésekre namsbkára választ ad egy CoV-lairás – persze az nam bej, ha addig mindanki mega próbál rájónni a rejtélyakra. Mint már említettük, a játék nagyon jó! alikarét is angolul antónnak árdamas vala játszanla (lass banna annyit mulatság, mint CoVboy lavalazásában. [CoVboy: ha valakinek olyan változata volna, amelyből jótét lelkek még nem szedték volna ki e védelmet, annak szívesen elküldöm a gyári programhoz tartozó könyvecskéa fénymásolatát, amelyből a kérdézősködés rajlik. Ehhez persze szükséges egy nagy alakú, bátyaggal ellátott választóriték + az igényt bejelentő levélben a kérdést megelőző két sor pontos szövegét laírni ("In order – azt).]



A múltkorai számunkban ígértük, hogy egy részletesebb leírást is közlünk a LORDS OF THE RISING SUN-ról. Akinek nincs CoV 6-ja (meg akinek van), az most képet magint egy bevezetőnyi történelmi ábrák a dologról. Tehát a játék 1180-ban játszódik Japánban, amikor is a két legnagyobb szamurájként, a Tairék és a Minamotók egymás torkának ugranak. A háború célja a Japán felötti uralom, a szögnyi máltság megszerzése. Ennek az összeállításnak már volt egy előző felvonása is, 1160-ban ekkor a Tairék megsemmisítő vereséget mértek a Minamotókra. A Minamoto-család akkori vezetője harakirit követett el, legidősebb fiát pedig kivégezték a Tairék. Harom fiú ezért még maradt utána. (Úgy látszik, a háborúzáson kívül még egyéb kellemei dolgokra is jutott ideje... — CoVboy). Joritomo, Norijori és Josicuna. Joritomo, mint apjának örököse robbantotta ki azt a háborút, amely a játékokban végigjátszhatunk. A háború végül is — első sorban a legkisebb Minamoto, Josicuna katonái zsanijének köszönhetően — a Minamotók teljes győzelmével zárult — a 14 század közepéig ez a család uralta Japánt. A derék Joritomo meg is halta öccsének a segítségét mint lehetséges vetélytársát, ezeken kivéve, pontosabban szappukura kényszerítette (Mindég, a végeredmény ugyanaz volt — CoVboy). Akit egyébként a háború lefolyása illetve a Japán történelem a része részletesen is érdekli, Gy. Horváth László: Nindzsák című könyvében talál további tájékoztatást. Tahát a játék 1180-ban kezdődik — cél az összes Taira-fannhatóság alatt lévő város elfoglalása, ezzel a sugoni máltság elnyerése. A címképegyenél nem tájlatlagú zenét hallhatunk, aztán két Minamoto, Josicuna és Joritomo közül kell kiválasztanunk, hogy melyikkel kívánunk lenni. Az éppen aktuális embert a piros felirat jelzi, valamint az ő szeme van nyitva (az egér jobbra/balra mozgásával választhatunk közöttük, a megfelelőnél nyomjuk meg az egér gombját). Mielőtt elkezdhetnénk játszani, ismerkedjünk meg a szereplőkkel.

Josicuna (a "fahér") Minamoto. Ő a Japán szemurájészmény magtastálójá, egy nemzeti hős — bár ez a játék szempontjából nem túl érdekes. Jelvénye a fehér zászló, rajta két fekete csikkal. Josicuna ketonai a harcászati zseni — ez a játékban annyit eredményez, hogy egyes arceda-részeket (nindzsá-temadés, üldözés és védekezés) nem kell tájászanunk, ami kallamea könnyítés. Ezért célszerűbb őt választani (az előbbiakban mi is vele leszünk). Kezdeskor Sendai-ban ténőzkodik.

Joritomo (a "fekete") Minamoto. Jelvénye a fekete zászló, rajta két fehér csikkal. Kezdeskor Kemekurában van — ahonnan jobb mielőbb alpuccolni, mert mesodpecikán belül néhány nindzsá zúdul a nyakunkba.

A két Minamoto liver nincs túl jobban egymással, az abban nyilvánul meg, hogy rogtan nindzsát küldenek a másik kiirtására (pontosabban ez ellen jönnak nindzsák, akivel vagyunk). Ezért célszerűbb Josicunát választani, ha az üzenetsorban megjelenik az első NINJA ATTACKING felirat, nyomjuk meg az egér bal gombját. Erre Joritomót a császár ongyilkosagra szólítja fel (YORITOMO SEPPUKU) és a házban lévő városok, illetve 2 tábornokának csapatát, illetve a mi kezünkbe kerülnek és a Josicuna-jelvényt fogják viselni (természetesen az ex-Joritomo tábornokokat mint sajátjainkat mozgathatjuk a jövőben). Ezt Joritomo naha magát is megteszi. Ha Joritomóval játszunk, akkor Josicuna veresait és tábornokait csak úgy szerezhethetjük meg, ha — a nindzsákat megúszva — először őt magát lagyózzuk és megöljük vagy szövetságra kényszerítjük (bár ez utóbbira nem túl sok hajlandóságot szokott mutatni). Barmelyikukat választjuk tehát, ekkor először célszerű a kadves testvérünket megölni (pontosabban ha Josicunával vagyunk Joritomo megteszi azt a szívszességet nekünk, hogy ongyilkos lesz a nindzsásas után).

Tairák. Japán nagy részének urai. Jelvényük piros színű, számos tábornokuk van. A kezükben lévő városokat elfoglalva győzhetnek.

Róninok. A "ronin" gazdatlan, fuggatlan szemurájé jelent, vagyis azokat a tábornokokat, amelyek sem a Tairék, sem Josicuna oldalán nem harcolnak — inkább saját szakkalukra tanyakadnak (foglalnak el vereseket). A róninok színe szürke, attól függő ezínű csikkal, hogy kivel rokonszenveznek (szürke/piros Tairákkal, szürke/fekete Joritomóval, illetve ongyilkosasága után aenkivel, szürke/fahér Josicunával). A fehér róninok tehát potenciális szövetségest jelentenek a játék kezdetén. Ilyen például a Japán északi (a játékokban lévő térkép jobb oldalán) iszazet ura Fudzsivara. Őt a játék elején könnyen a magunk oldalára állíthatjuk (ld. később), ha ez sikerül, a térkép jobb oldalán, a fennhatósága alatt lévő városok automatikusan a miénk lesznek, és a tábornokot mint saját csapatunkat irányíthatjuk. A fekete róninokat is esetleg étallíthatjuk az oldalunkra, de csak akkor, ha jelentős erőforrásra vagyunk velük számban (bár általában inkább szabad alvonulást kernek). A veros róninok szinte sohasem akarnak szövetséget, majdnem mindig csatézni kell velük. Ha a stratégia helyzetünk nagyon szomorú, előfordulhat ez is, hogy valamelyik tábornokunk fogja magát és úgy dönt, hogy ő a róninná lesz — ilyenkor nem engedelmesebbek tovább parancsainknak, hanem a maga szeméi dolgozik. Az is megtörténhet, hogy valamelyik tábornokunk egy jóval erősebb róninnal találkozza talál — ilyenkor ő is rónin lesz.

Császár. Ő tulajdonképpen csak mesodleges aszarpló — Kyotóban lakik és vigyorgva figyeli, ahogy a Tairák és a Minamotók halomra ölnek egymást. Adott alkalmakkor egy szent tekerést, majd egy szent kérdést adományoz nekünk, amikor látogatást teszünk nála. Kyotót egyébként nem lehet elfoglalnia senkinek — az a császár város.

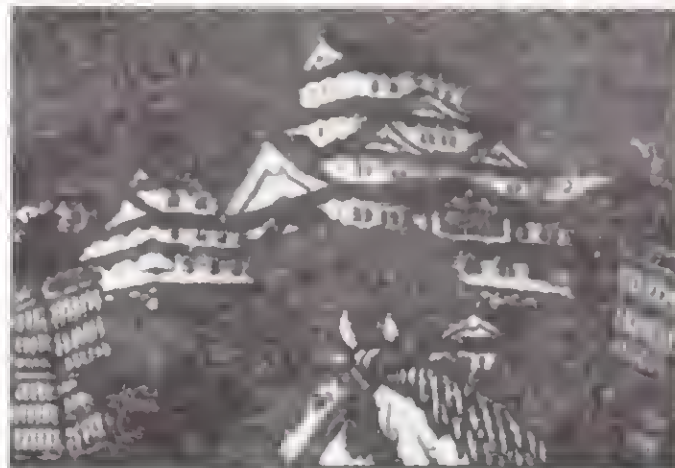
Most már megismerkedtünk a szereplőkkel, kezdhetjük is a játékot. Az első szöveg erről tájékoztat minket, hogy megerkaszunk haza, majd egy bal click után egy tájkép jelenik meg Sendai városáról. A kép bal oldalán egy tekerést láthatunk, amelyen különféle alakok találhatók. A kapeinyó eljen egy felirat jelzi, hogy mi fog történni ha megnyomjuk az egér gombját.

A sraekot (REVIEW TROOPS) választva csapatszemlet tarthatunk. Ez tulajdonképpen nem sok mindent eredményez. Otaltódik egy kép a felsorakozott csapatunkról, és a tovon ud amberkét választva (TROOP STRENGTH) néhány jépan akcentussal ejtett "GOOD" kiáltást hallhatunk, amely azt jelzi, hogy a seleg tudása mannyire jó (5 kiáltás, ha minden teljében jó). A kurzort máshova pozicionálva visszaléphetünk az előbbi képhez. Csapatszemlet barmely — saját — tábornoknál is barmol tarthatunk (a annak nem túl sok értelmet találunk idáig).

A két fekete csikot választva (ENTER YOUR HOME) láthatunk otthonunkba. Ez a funkció csak Sendai-ban áll (ha Joritomóval vagyunk, akkor csak Kamakurában), más helyeken ennak az ábrának máa szerepe lesz. Választása után magunkat láthatjuk hatulról, amint a dolgozószobánkban üldögélünk. A talon lévő zászlók választásával (HIRE NINJAS TO ASSASSINATE ...) nindzsákat bérelhetünk a testvérünk, illetve négy Taira-tábornok meggyilkolására. Ez

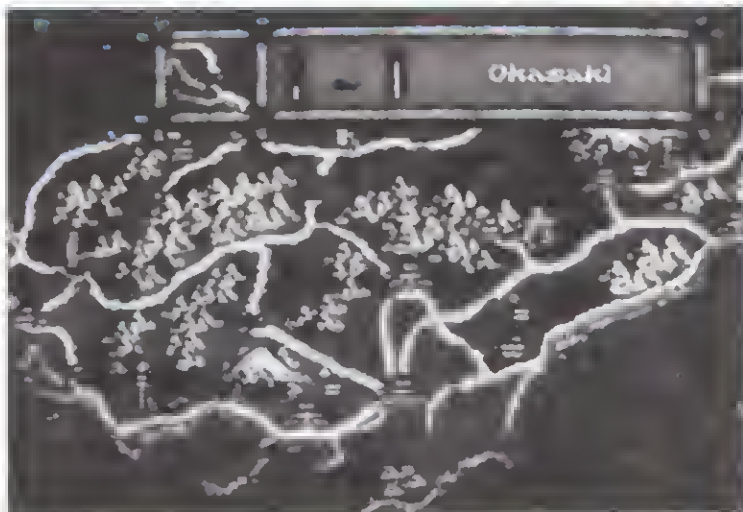
ezonban nem ajánlatos, alkappalható, hogy a nindzsák sikerrel jernak, viszont azonnal erkezik egy (FORCED SEPPUKU) című szöveg is, amely arról tájékoztat bennünket, hogy nem valami férd dolog nindzsákat alkalmazni a konkurrancia ellen — de ha már magtettük, akkor lagyunk azivasak egy szép harakirit alkotni. A császár szava szant: Ilyenkor Josicuna kiul a dombtetőre a szápan hesbasztja magát (konyac játék). Nindzsák használata tehát nem ajánlott, legfeljebb a játék végen (amikor már sokkal erősebbek vagyunk a Tairáknál) uszhatjuk meg a császárt randéletet — ilyenkor viszont már telatlagos ninozsát használni. A zászlók előtt lévő kard (COMMIT SEPPUKU) választása egyenlő a quit nevű dologgal a korisat ugyanaz, mint az előbb (dombtető, kard ki, kard be a hesba, vege a játéknak). A kurzort máshova pozicionálva visszaléphetünk az előző képre.

A tekerésen lévő többi jel jelentéséről is szó lesz majd a maga helyén — ha a kurzort (az említett két ébre kivételével) bérhová pozicionáljuk (PREPARE TO MARCH), majd magnyomjuk az egér bal gombját, a térképra kerülünk.



A térképet a képernyő alján látható maderák ezemére történő clickelés után (bal gomb) acrolioztathatjuk jobbra/balra ha jobbra akarjuk görgetni a képet, click-aljünk a jobb oldali maderára azemére, majd vigyük a kurzort teljesen a képernyő jobb oldalára és a bal gomb nyomva tartása mellett mozgassuk az agetet jobbra (beira ugyanígy, csak a bal oldali maderával).

A térkép jelölései valószínűleg nyilvánvalóak. zászlóvivő emberek jelzik az egyes tábornokok tartózkodási helyét (piros: Taira, fehér: Josicuna, fekete: Joritomo, kék: rónin). A városoknál és településeknél ugyanazek a jelölések mutatják, hogy az kinek a fennhatósága alatt van. A játék elején van néhány város, amely "aenki földje", azaz senkinek sem látható felatta a jelvénye – ezek tulajdonképpen ugyanolyenok, mint a többi város, csak még nem foglalta el őket a résztvevők egyike sem. Ha valamelyik tábornokunk odaér egy ilyen városhoz, az vagy onként áll nozzánk (... ALLIANCE) és megjelenik felatta az emblémánk, vagy a tábornok ostrommal veszi be. A városoknak van egy speciális tornája is: ezek buddhista ezetzetesek kolostorai (piros tetővel), amelyeket – akár csak Kyotót – senkinek nem lehet bevenni. A kolostorok "azebed városok" és tenulása azolgálnak ha a azarzetesek hajlandók együttműködni az idáérkező tábornokkal (bárki legyen az), akkor ugyanúgy működnek, mintha a tábornok gezdájának sejtje lenna – tel lehet toltani a sereg tudását (a látszámot nem nagyon).



Információt városról és tábornokokról úgy kárhetünk, ha az adott helyen a jobb oldali gombbal clickelünk. Ekkor a képernyő felső részén egy ablakban megjelenik a kurzor körül lévő hely képe és az ott lévő sereg(ek)ről és város(ok)ról szóló információk. Ha az adott helyen több tábornok (és/vagy város) is van, akkor az ablak jobb oldalán (a névén) a bal oldali gombbal click-elva tapozgathatunk közöttük. Az ablakban csapat asatán a tábornok neve (város asatán természetesen a városé). Az ablak bal oldalán két sáv található, közöttük pedig egy olyan színű zászlót jelző emberke, akihez a csapat tartozik (város asatán a város képe és urának a zászlója). Ha a zászlót tartó emberkára clickelünk a bal gombbal, akkor átvenetjük a csapat felett a közvetlen irányítást (bővebben később). A bal oldali sáv e sereg araját (város asatán a város népaságát) mutatja. A jobb oldali sáv saragoknál a sarag tudását városoknál az ott bazarazható tudást mutatja. Josicuna serege csak kolostorokban tudja a tudását feltölteni, de ahhoz előbb a szarzetesek együttműködését kell kárni (az minden tábornoknál azukaóság, akival "tanulni" akarunk). Ha Joritomóval játéunk, ekkor egy másk, saját seregünkkel találkozza, a látszámot és a tudást megcserélhetjük a két sereg között (TRANSFER SKILLS).

A saját tábornokainkat a következőképpen mozgathatjuk: új célpontot csak akkor jelölhetünk ki neki, ha valamilyen városban tartózkodnak, ha úton vannak, mindig meg kell várunk, amíg megáraznak az utoljára kijelölt városba (azaz minden csapatot csak városról városra mozgathatunk). Célpontnak csak az a város jelölhető ki, amelyhez a pillanatnyi helytől vezet út és az adott úton a legközelebb teázik. Click-aljünk rá a mozgatni kívánt csapatra a bal gombbal és a gomb nyomva tartása mellett vigyük a kurzort arra a városra, ahová át akarjuk küldeni. Ha ez lehetséges, akkor a célpontnál is megjelenik a zászlóvivő emberke ezilletve. Ha most alangadjuk a gombot, akkor a csapat azápen megkezd az átvonulást a kijelölt helyre. Előfordulhat, hogy egy városban két csapatunk is tartózkodik – ilyenkor olyan sorrendben küldhetjük át őket, amilyenben az információkéréskor megjelennak.

Néhány tengerparti város kikötőt is rendelkezik (a város mellett egy móló látható). Innen vízi úton (gyorábban) is átmehatunk a legközelebbi kikötőbe – a csapat azápen hajóra ázáll és alvitorlázik a célpont felé (a kijelölés a szárazföldre azasonlóan történik).

A csapatunk a kijelölt város aláááig önállóan ténykednek, de szúkaág aszerint (találkozása, csata vagy kolostor alááá esatén) átvahatjuk a közvetlen parancsnokaágot is felattuk az előbb említett módon (információt kárunk róluk és a bal gombbal ráclick-elünk a zászlós emberkára).

- ha alatták a célpontként kijelölt várost, akkor az uezanatsorban felirat tájákoztat arról, pl. **SATAKE IS AT OSAKA** (Setake tábornok Osakába érkezett). Ha a város a mi kezünkön van, akkor a további parancsok ott várnak – közben pedig feltöltik a sereg veszteségeit a város lakosaágából, illetve a tudásukat. Ha a város Taira vagy rónin kázan van, ekkor azonnali parancsok továbbküldhetjük őket. Ha ilyen parancsot nem kapnek, akkor automatikusan elkezdik a város ostromolni (csak akkor, ha a csapatuk elég aróá hozzá) – az uezanatsorban megjelenik az ostromról tájákoztató felirat, pl. **SIEGING OSAKA**. Ha az ostrom sikeres volt, akkor a város telen megjelenik a Minamoto-zászló, az uezanatsorban pedig a tájákoztatás a tábornok győzalmáról (pl. **SATAKE VICTORIOUS**) és a város elfoglalásáról (pl. **TAKING OSAKA**). A tábornok ilyenkor vár a következő célpontra, közben feltölti a seregét az újonnan átfoglalt városból. Ha az ostrom sikertelen volt, az uezanatsorból megtűőjük, hogy a tábornok visszavonult (pl. **SATAKE DEFEATED**), de ilyenkor továbbra is annál a városnál marad. Kallamatlanabb asatakban előfordulhat, hogy a tábornok otthagyja a fogát az ostromnál (pl. **SATAKE WAS KILLED**). Ilyenkor az a csapat áthűnik a színről. Ha sereg még nem volt senkinek a birtokában, akkor vagy áttál hozzánk magától (pl. **OSAKA ALLIANCE**) vagy az ostromnál lártak aszerint zájlanak a történésak. Ostrom asatán előfordulhat, hogy az ostromló tábornok visszavonulása kényszerül, de felgyűjtja a várost. Az aztán ág egy darabig – majd alalszik.
- ha úton a cél felé nem saját agységba botlanak, akkor az uezanatsorban megjelenik pl. a **SATAKE ENCOUNTER** felirat és az egyes a térképen villog. Ilyenkor átkapcsolva rájuk először agyazkedhatunk a másik csapattal (ld. később Josicunánál). Ha nem kapcsolunk, át rájuk, akkor néhány másodperc múlva automatikusan magtámadják az allanséget. Erről az uezanatsorban pl. **SATAKE BATTLE** felirat tájákoztat. Ekkor is átvahatjuk a csata közvetlen irányítást (ld. később), de az lezájik megától is. A kimenetel az ostromnál leirtakhoz asonlóan zejik: győz a tábornokunk (pl. **SATAKE VICTORIOUS**) vagy maghátrál (pl. **SATAKE DEFEATED**). Ha csapatunk egy csatában nagyon meggyangult, akkor vigyük a legközelebbi nagyobb városunkba, ahol azápen feltölti a seregét. Roesz asatán asatlag maghal a tábornokunk is – jó asatban viszont az allanság távozik az álok kozat as a tärképről (... **WAS KILLED**). A siker záloga roppant bonyolult: olyan allansággal kell öszeakasztani a bajszot, amelyeknek a látszáma (ez információ bal oldali oszlóp) kisebb a miánkánál. Ha aróábbak nálunk, akkor – ha lehet – tussunk előlük egy idalg (az újukba ákedő Minamoto városokat úgyis mag tojják ostromolni, ami gyangyit őket) és amikor már gyangábbak nálunk, akkor ugorjunk nekik. Természetesen az a legjobb, ha az allantál tábornok rogtan meg is hal (így nincs több gonny vele). Maggyezandó, hogy az allantál tábornok sokkal gyakrabban helnak meg a helyazin, ha közvetlenül irányítjuk a csatát, mint ha hagyunk automatikusan átolyni. Nem túl fontos az oasz róninba belakotni (bar van közöttük néhány nagyon polatán tickó) – a fő allanságok a Tairák.
- ha csapat kolostorhoz árkazik, ekkor a megárazást jelző tájákoztatésen kívül semmi sem történik. Ha elég jó a tudásuk, akkor rogtan továbbküldhetjük őket, ha viszont tel akarjuk toltani, ekkor át kell kapcsolnunk rájuk és a kolostor segítségát kárni (ld. Josicunánál).

Ha Josicunéval történik valami, ekkor a program automatikusan átkepcsel az ő közvetlen irányítására (kivéve, ha egy sejt kezünkön lévő helyre érkezünk és az nem Sandai, illetve sejt tébornokunkkal találkozunk). Josicune kitüntetett figyelmet érdemel – ő a fővezér. Ha őt megölük, akkor a játék véget ér, veszítettünk. Lehetőleg tehát ne nagyon csetézzgassunk vele (vagy ha igen, akkor csak sokkal gyengébbek ellen és közvetlen irányítással) és ne használjuk ostromra (esetleg kisebb városoknál), mert a program néha úgy dönt, hogy Josicune meghalt a csatában. A vonatkozó dolgok történhetnek vele.

- megérkezünk Sendai-be, vagyis haza (ARRIVE HOME). Ugyanez történik, ami kezdéskor beláphetünk ez otthonunkba, ahol nindzsákat bérelhetünk vagy öngyilkosságot követhetünk el.
- nem saját kezünkön lévő városba érkezünk (pl. OUTSIDE OSAKA). Ilyenkor megjelenik a város kepe, a képernyő bal oldalán a tengerccsal. A sissakkal választhatjuk a REVIEW TROOPS-t (már volt róta szó). A két fekete sévre click-elve szövetséget ajánlhatunk (REQUEST ALLIANCE), ha a véros rónin kézen van, vagy felszólíthatjuk megadásra (DEMAND SURRENDER), ha Taira. Ilyenkor általában azt a választ kapjuk, hogy nem kívánatosak vagyunk itt (THEY DO NOT WANT US HERE) vagy nem kívénják megadni megukat (THEY WON'T SURRENDER) – más választ még egyszer sem kaptunk. Az első várost ébrézöld ikonra click-elve (TAKE CITY vagy TAKE CASTLE, attól függően, hogy kisebb vagy nagyobb városról van szó), megtámadhatjuk a vérost, vagy semleges hatyan click-elve (PREPARE TO MARCH) visszaléphetünk a térképre és továbbvonulhatunk.
- kolostorba érkezünk (pl. OUTSIDE SHINJO). Itt megjelenik egy kapernyó a kolostor kepejéről, amely előtt egy piros ruháos oltozott szarzasat álldogál. A sissakkal szokás szerint a seregszámot választhatjuk, a két fekete csikkal pedig árdaklódhatunk a szarzasatnál, hogy hajlandó-e együttműködni (ASK FOR ASSISTANCE). Általában mindegyik azt feleli, hogy hajlandók segíteni (WE WILL ASSIST YOU). Ezután samtages helyre click-elve (PREPARE TO MARCH) visszaléphetünk a térképre. Ha a kolostornál maradunk, akkor elkezd feltöltődni a sereg tudása. Ha nem Josicunéval, hanem egy másik tébornokkal érkezünk egy kolostorhoz és feltöltött ékarunk, akkor feltárlatunk kapcsolunk át rá és kérünk együttműködést – különben nem történik sammi.
- nem saját agysággal találkozzunk (ENCOUNTER). Ilyenkor a megjelenő képen megszemlélhetjük a szemben álló had negyságot. A sissakkal – szokás szerint – kérhatjuk a seregszámot (még mindig semmi értelme). A két fekete sáv választásával szövetséget ejénthetünk nekik (REQUEST ALLIANCE). Erre elsősorban a fehér róninok (Fudzsware, Szuka, Tecsibame, stb.) hajlemosek, de ők is csak ekkor ha valamivel aróssabb az a csepetünk, ami szembatelakozott velük. Ha a szövetséget elfogadják, THEY ALLY WITH US faliretot kapunk. Ez egy új tábornokot eredményez nekünk, velemint a kazunkre karul ez összes, általa addig elfoglalt véros is. Ha nem gyengébbak a fehér róninok vagy fekete róninokba bőlottunk, akkor a THEY WANT TO PASS UNHINDERED uszantall jelzik, hogy szabad alvonulást akarnek, nem pedig héborúzni velünk. Eldonthatjuk, hogy a fekete sévok aleti bambusz választásával magtémadjuk őket (ENGAGE BATTLE) vagy samtages helyre click-elve továbbvonulunk (CONTINUE MARCH). Ha véros róninokkal vagy Teirakkal találkoztunk, akkor a szövetségi ajánlata a THEY PREPARE TO BATTLE vagyis a "harcre készülnek" információt kapjuk. Ez utóbbi esetben a táрке automatikusan visszatöltődik és azonnal harc alakut ki (YOSHITSUNE BATTLE).
- ha Josicune csetezik, ekkor azonnal kepcselünk ét a cseta közvetlen irányítására (nem árt a többi tébornoknál is) mert az már nem történik meg automatikusan! Ha a csetét közvetlenül irányítjuk, betöltődik a csetamező képe a szembenálló falakkal. Elöl ainek ijészeink, mögöttük pedig a gyalogosok. Itt az irányítás némileg kaotikus – az agyatlen biztos pont: ha a hétértben álló loves ambenkenre click-alunk, akkor az visszavonulót fuj és a sarag a kozismart "barozalt nyúl" herci strétégiát alkalmazva diedelmasan elszalea a cseteterről (ha Josicune-t témedták mag és ő is a gyengébb, ekkor viszont ez legyen a mi első lépésünk – talán életben mered ...). A bel gomb – legalábbis úgy tűnt – általában az ijászok, a jobb gomb a gyalogosok irányítására szolgál. Click-re forognek, folyamatos nyomvatartáskor pedig ebbe az irányba igyakeznek, anová a kurzor mutet. Ha létszámfolényben vagyunk, akkor lagegyezsarúbb a "Csulokre!"-módszert elkémszni, mutassunk a kurzorral az ellentál lovesére és nyomjuk folyamatosan. Erre az agész ármádie hanyatt-homlok magrohemozze az ellenságet, az ijászok a közelükbe érva nyilazni kazdanak, a gyalogosok pedig utnek mindenkit, aki elérhető közelségben van. Katlemas kavalkád elakul ki némi sikolyokkal alátelstve. Ha a két fél közel egyenlő erőket vonulatott fal (szóval nem fog az ellentál elszaladni), ekkor az különosan látványos lasz: a csetamező közapén egy szabéliszarú hullahagy elakul ki – mignem az ellentál el nem pucol a cseteterről. Ha valamelyik emberunkkal elérjük a lovasát, ekkor általában is eselyünk van arra, hogy a győzelem után az eltansagas tábornok is axitál. A cseta vége után megjelenik egy tájkép, emilyen alsó részén elméletileg a két fél vesztsagesi lennének feltüntetve (itt általában egészen árdakes dolgok szoktek lenni...). Ezután visszalépünk a térképre – mér amennyiben Josicune nem halt meg.
- ha Josicune Kyotobe árkézik, betöltődik a császárvéros tétképe. A tekarcas alutról a harmedik ébrét választva (vélemi lónera-szerűség) látogatást tehatunk ötelségánél (VISIT EMPEROR). Ő alkalomadtén egy szent tekarcasat illetve egy szent kardot ad át nekünk (YOU MAY HAVE SACRED SCROLL illetve SWORD), mint egyfajta szuvenirt. Ez az alkalom először akkor következik el, amikor a főszigetnek már legalább a felét elfoglaltuk a konkurenciától (tehát mondjuk Kyotótól "jobbba" nincsanek Teire-vérosok), a második pedig ekkor, amikor a legnagyobb szigeten (ezon, amelyiken Osaka található, vagyis ahol a játék idég zellott) már nincs egy sem. Ha nem alkelmes időben (vagy nem Josicunéval, hanem valamelyik tábornokével) látogatjuk meg a császárt, akkor kozli velünk, hogy nem vegyünk méltóak arra a megüszeltetésre (YOU ARE NOT WORTHY TO THIS HONOUR). A tekarcas látható lóhera-szimbólum alsó része akkor szineződik feketéről arany színűre, amikor Joritomo szeppukut követ el (ha vele jétszunk, akkor nále már kezdésnél ilyen), a második amikor a tekarcas, a harmadik pedig amikor a kardot megkepjük. A negyedik nam lasz sosem arany színű – ez már a ságuni méltóságot, azaz a Teirák lagyőzését (az összes vérosuk elfoglalását) jelenti.

Néhány, az üzenetsorban megjelenő feliratról nam volt még idálg szó. Ezek jelentése a következő:

- Ha valamelyik vérosunkat egy Taira-tábornok vagy egy rónin ostromolja, az üzenetsorban a város neve és a BESIEGED felirat látható. Ha az allantéinek sikerul bevennie a várost ... LOST feliratot kapunk – ha az ostrom sikertelen, ekkor a város neve egy VICTORIOUS felirat társaságában tűnik fel.
- Néha előfordulhat, hogy egyik tábornokunk úgy dönt, hogy alege volt a Minamoto-ügy szorgalatából és úgy dönt, hogy rónin lasz. Különosan Miura tébornok hajlamos az ilyen altavalyedésekre (MIURA IS NOW RONIN). Ilyenkor namcsak hogy nem engedalmaskadik a parancseinknek tovább, de ez áltele bevett városok is mind kikarulnek a fennhatóságunk alól és rónin-vérosok lasznek.
- Ha valamelyik nagyon gyanga csapatokat irányító tébornokunk egy jóvel aróssabb róninnal találkozik, akkor – ntkan, de – megtörténhet, hogy étáll és ő is ugyanolyan rónin lasz (pl. MIURA SECEDES).



- Az Oseka-obolban tekvő sziget (amelyiken pl. Kochi város van) a játék kezdetén Taira fennhatóság alatt van, de egyre-másra újabb rónin-seregak jönnek itt létre (Tachibama, Sizuka, stb.), amelyet a gép úgy jelez, hogy valaki sereget alakított (pl. SHIZUKA FORMS ARMY). Ezek a seregak fehér róninok, tehát könnyen a mi oldalunkra állíthatók, de addig is elég sok borsot tornak a Tairák orra alá. Néhánynek elég csak egy seregünkkel találkozni és automatikusan a szövetségeseinkké válnak (pl. TACHIBAMA ALLIANCE).
- A játék elején Joritomo seppukut követel, de amikor már a dolgok vége felé járunk, néhány Taira tábornok is megteszi nekünk azt a szíveskedést (pl. TOMOMORI SEPPUKU). Ez olyankor szokott előfordulni, amikor már nagyon legyengült és nincs a közelben olyan hely, ahol jelentősen feltölthetnénk a sereget.

Említtük már, hogy ha Joritomóval játszunk, akkor jónéhány arcda-részben is kell játszenuk, amelyet a Josicunával való játék esetén a gép lejátsszik helyettünk. Ezek meglehetősen megnehezítik a dolgunkat – különösen a ninzsák támadása.

Nindzsátámadás (NINJA ATTACK): egy folyosón állunk, ahol a sötétből nindzsák árnyai dukkanak elő és surikeneket hajigálnak felénk. A surikeneket a megunk előtt tartott szemüájkerődel kell felfognunk. Elég egyetlen elhibázott suriken és máris megvegyünk gyilkolva (ASSASSINATED), a játékot elvesztettük. Egyébként ez a legnehezebb része a játéknak – valószínűleg sokan azért törölték le nagy gyorsasággal ezt a programot, mert mindig Joritomót választották a játékra és a nindzsák 2-3 másodpercnyi "játék" után kivégezték őket (tehát magam tudták ismerni magat a játékot). Josicuna a negy nindzsakuldozgető, tehát ne a nindzsákat elkerjük kerülni, akkor Joritomóval folyamatosan mászkálunk, soha ne töltsünk egyetlen másodpercet sem valamilyen városban (mindig akkor támadnak a nindzsák ha megállunk valahol) – egészen addig, míg Josicuna ki nem nyituk.

Ostrom (SIEGE): ez a rész ekkor következik, ha egy várost megostromlunk. A kis szamurajnek a kardjával szét kell vágdálnia a városkaput, amelyen keresztül bejuthat és elfoglalhatja. **Vadekezes (BESIEGED):** Ha valaki megostromolja valamelyik városunkat, akkor a várfaírol kell nyitaznunk a mezőn összegyűlézett ellenséges sereget.

Üldözés (HORSEBACK PURSUIT): ha egy csata közben az ellente megpróbál elmenekülni a helyszínről, akkor lovas hajjovodásztot indíthatunk utána. A kardunkkal fel kell szeddálnunk a szamurajt – de az sem egy rossz stratégia, ha lóval ütgázolunk rajta.



A játékot tehát a következőképpen érdemes kezdenünk (Josicunával). Kezdetben Josicunával maradunk Sendaiden és verjük meg az első NINJA ATTACKING falratot, majd azonnal clickelünk a bal billentyűvel (mindegy, hogy a kurzor, hol áll). Joritomo seppukut követel, a városot és két tábornokot átkerül hozzánk. Amíg Josicunával varekozunk addig Satekeval (Akitában van) menjünk joddre. Vaitól itt találhatunk Fudzsivaré, aki fanar rónin. Csipjük el Satekeval és amikor találkoznak, kcspejdjünk a rá, majd érdeklődünk nála a szövetségről. Először valószínűleg nem fogja elfogadni, inkább szabad elvonulást kér. Ekkor Satekeval támadjuk meg – díztosan győzni fog. A csatával nagyon meg fogjuk gyengíteni Fudzsivarát, akinak nincs kesztélye, ahol megerősödhetne. Satekeval menjünk vissza Akitába, várjuk meg, míg megerősödik, aztán menjünk vissza magint Fudzsivarához és érdeklődünk nála a szövetségről. Most már túl gyenge – el fogja fogadni. Fudzsivarát és Sateket is kulojuk vissza Akitába. Fudzsivarát hagyjuk itt, hogy megerősödjön. Satekeval pedig vonuljunk végig a felső részen és foglaljuk el az ott lévő várakat. Eddigra Norijori Yonezawében már díztos maximumra erősödött, hozzuk le Edoda. A Joritomótól étáit két tábornok időközben elfoglalja Edot illetve Negenót. Miurát hagyjuk Edodan, ahol erősödhet és vissza fogja zavarni a namsokara erre hajókezo Taira-tábornokot. Tomomori-t a középső úton közben megjelenik egy Hodzso nevű vörös rónin és elfoglalhatja Kofut. Hozzuk le Josimakét Naganodól és vágjuk vele jól nyakon Hodzst. Mivel a közelben van még néhány tábornok (pl. Miura Edoden), őt is ráengedhetjük – vele már lehetőleg végezzük is ki Hodzst. Eddigre tehát 6 csapatunk van és a legnagyobb sziget joddre idelet már elfoglaltuk. Az Edo-ban lévő két tábornokkal hajkazzunk el Negojéde, egy másik pedig az alsó tengerparti úton hetaojunk vagig, elfoglalva az itt fekvő településeket. Három csapattal egészen díztos be tudjuk venni Negojet. Időközben a kaparnyó felső részen egy Mori nevű Taira-tábornok hajkezik végig az Asikawa kolostoron keresztül egészen Akitáig. Az előbb ezenden ittfigyünk Fudzsivarát, aki már teljes erővel fogja itt venni és nagyon megveri. Mori visszahajkázik a kolostorra, ehová – rövid erőgyűjtés után – kovathetjük Fudzsivarával. Ha sikerül meg a kolostornál utolérnunk, akkor ott úgy meg is verhetjük, hogy Mori meghal. Innen már egy kicsit bonyolultta válik a játék (jön egy-néhány Taira-tábornok és vörös rónin), amire nem lehet ez imántiek-haz hasonló saplont nyújtani. A következő stratégiát kovessuk.

- Lenetőleg mindig maximum, vagy annak közelében lévő létszámú (az információkat a bel oldali átv) csapatokkal mászkálunk – ha valamilyen meggyengült, akkor vigyük be egy nagyvárosba és töltsük fel az erejét.
- Lehetőleg mindig csak ekkor dcsajtkozzunk harcba, ha létszámfeleányban vagyunk.
- Ha egy Tairát vagy egy vörös rónint megtemedünk, akkor lehetőleg legyen a közvetlen közelben egy másik is, amellyel díztosan devégezhetjük a munkát, megölhetjük a tábornokot. Sok lúd dísznot győz.
- Akkimezhetjük a következő trükköt is, edben az esetben, ha nincs két erős egység egymás mellett és egy erős Taira közeleg menjünk előtte addig, amíg egy nagyvárosunkhoz nem ér, ez ostrom la fogja gyengíteni, akkor támadjunk.
- A csatákat lehetőleg személyesen irányítsuk – így általában jóval nagyobb veszteségeket okozhatunk az ellenfelnek és negyodo a valószínűsége, hogy meg is oljuk a tábornokot.
- Az odolban lévő szigetén egymás után alakulnak a fehér róninok (Tachibama, Sizuka, stb.) csapatai. Minél előbb kerassunk velük kapcsolatot a Fudzsivaránál már bemutatott módszerrel, először egy erős csapattal jól magverni őket egy csatában, aztán egy másikkal érdeklődni, hogy mi a véleményük a szövetségről.
- Elsődleges célpontok a Tairák nagyvárosai és seregei – ezek elfoglalásával illetve megsemmisítésével győzhetünk a játékban.

Ha 3-4 órás játék után sikerül az utolsó Taira-tábornokot is legyőzni vagy az utolsó nagyobb Taira nagyvárost is elfoglalni, ekkor győztünk (**FINAL VICTORY**). Megjelenik Josicuna szituattja és káprágényes tájékoztatást kapunk az általa idáig megélt eseményekről. Egy idő után unalmassá válik a dolog, szóval alnyomhatjuk Josicuna szituattja marad, amely mogott egy tájkép jelenik meg a dombok mogul felkelő nappal, miközben a felteila scrollozódó szövegdől megtudhatjuk, hogy megszeréztük a sőguni méltóságot és Japán urai lattunk. **OK – THIS IS THE END**.

Egik kallamas játék a **LORDS OF THE RISING SUN** – ha ez amdar tud vele játszani. Telan a gyors ekciójátakok kedvelői nem fogják kedlően értékelni, mert egy idő után kisse zavaró lesz a viszonylagos lassuság és bonyolultság. Minonasetre ékinak tetszett a **JOAN OF ARC**, az ezzel is el lehet egy dsrabig.

Amigás olvasóink már nagyon sokszor "nyúztak" bennünket SEKA-terésért, valamint azért, hogy miért nincs Amigára le programozás-technika-rész a CoV-ban. Itt jön a herceg a fehér lovon (úgy más, mint M.O.T.C?), aki segít az ezirányú problémákon – övé a szó:

Amin azt az előző levelemben is említettem már szívesen közlöm a SEKA 3.0 verziójú assembler újdonságait. Az assemblert a 2.10-es verzió ütésítésének meghagyásával, de az eredeti 1.5 verzióból készítették. Így sikerrel elkerülték azokat a hibákat, amik a 2.x verzióknál voltak megtalálhatóak, de ugyanakkor a sok kényelmi funkció ami a 2.x SEKA assemblerek előnye volt, megmaradt. Bejelentkezéskor a program rögtön megkerbezi CHIP, FAST or ABS memory. A CHIP és a FAST memory már ismert, az új ABS memory pedig egy tetszőleges címre eltittható be.

EXECUTE A régiótől eltérően a saját CLF-eleket használja.

Write Object A lefordított program kimentése esetén rákérdez az object kód típusára. Ha C-t választunk, úgy a programunk mindig a CHIP RAM szabad területére fog betöltődni, így a hangrutinunk, vagy a copper, blitter rutinunk mindig tökéletesen fog működni. (A FAST RAM területén ezek nem működnek normálisan!)

HUNT MEMORY Szöveg keresése a memóriában. Adjuk ki a H parancsot:

```
SEKA> h
BEGIN> $68000 (itt lehet egy közvetlen cím vagy címke is)
END> $80000 (itt lehet egy közvetlen cím vagy címke is)
DATA> "COMMODORE VILAG", $A (a keresett szöveg ill. byte-ok)
```

Blokk műveletek:

```
CTRL + A 100 sorral feljebb megy
CTRL + B Blokk kijelölése
CTRL + C Blokk törlése
CTRL + D kurzortól a sor végéig töröl
CTRL + E Egy képernyőnyi sor fel
CTRL + F FILL blokk
CTRL + J Szöveg keresése (ha megvan, ekkor obeugrik)
CTRL + L Kisbetűre vált
CTRL + O Beszur egy sort
CTRL + R Forgal egy Blokkot
CTRL + U Nagybetűre vált
CTRL + W A blokk tartalmát lemezre menti
CTRL + X Egy képernyőnyi sor le
CTRL + Z 100 sor le
CTRL + P Mesol egy blokkot
CTRL + [ ESCAPE
```

Pelbául blokk mesolése esetén a következő eljérést kell követnünk: blokk kezdetének (CTRL + B) és végének (CTRL + X) kijelölése majd lépünk a kívánt pozícióra és CTRL + P. (A parancsok csak az EDITOR-ban működnek!)

Lehetőség van a ri parancs helyett a forrasszövegben belül elhelyezni egy új ütésítést. Ez az EXTERN és a következő a szövektípusa: pl

```
9
10 > EXTERN <file-név> " <start> , <hossz>
11
```

<start> ide toltsa be az edelőket a forrás, <hossz> elhagyható, ha a file teljes hosszát be kívánjuk tölteni.

Ezek után először az a parancsot fordítsuk le a programot és csak utána adjuk ki a y. Ennek hatására az összes EXTERN parancs végrehajtódik. A parancs lényegében megegyezik az előző verziók tt parancsának hatásával.

Az t parancsot szöveget kereshetünk az EDITOR-ban (természetesen a parancsot nem az editorban kell kiadni). Ha a szöveg több helyen fordul elő, akkor a CTRL + J-val lehet folytatni a keresést.

Megjegyzendő, hogy a program együttműködik az add21k és a blitfont programokkal, azok működésében nem zavarják.

A következő assemblerlista SEKA assemblerrel készült. Eredetileg egy namet PD lemezen került be ez országba, ezután valaki csokorbegyűjtött egy csomó assembler programot és köztük ekeztam re. Az eredeti verzió kórból készített BASIC listába illeszthető edethelmé. A módosításom nyomon most kodról assembler listába (SEKA és DevPack 2.x) illeszthető ASCII file készül. Az eredetivel ellentétben ez nem végre le az első byte-okat (Hunk Codes). Ha veleni DevPack 2.x Assemblerrel kívánja a programot lefordítani, akkor a következő módosítások szükségesek: a ?1 ?2 ?3 helyére \1 \2 \3-et a BLK B helyett pedig DS B-t kell írni.

opt 1- ; csak DevPac-Assembler esetén kell ez a sor

```
* -----
* File -> Assembler-DATA készítő
* Original version: (c) 1987 Peter Wollchlaeger.
* Módosította: M.O.T.C. 1989. 05. 23.
* Seka 2.xx Assemblerhez.
* -----
```

```
SysBase: equ 4 ; Exec library baziscíme
OpenLibrary' equ -552 ; library megnyitása
CloseLibrary: equ -414 ; Library bezárása

Output: equ -60 ; Standard Out-Handle
Write: equ -48 ; Írás (File-ba)
Read: equ -42 ; Olvasás (File-ból)
Open: equ -30 ; Csatorna megnyitása
Close: equ -36 ; Csatorna lezárása
MODE_OLOFILE: equ 1005 ; File már létezik
MODE_NEWFILE: equ 1006 ; File létrehozása
```


• Makró definíciók

```

OPEN:      macro                ; Makró neve DOPEN, definíció kezdete:
            move.l              ; Név. Első (?) parameter -> D1-be
            move.l              ; Mód. Második (?) parameter -> D2-be
            jsr                 ; Csatorna megnyitása
            Open(a6)            ; Makródefiníció vége

RREAD:     macro                ; Makró neve RREAD, definíció kezdete:
            move.l              ; Handle. Első (?) parameter -> D1-be
            move.l              ; Puffer címe. Második (?) parameter -> D2-be
            move.l              ; Maximum. Harmadik (?) parameter -> D3-ba
            jsr                 ; Olvasás (file-ből)
            Read(a6)            ; Makródefiníció vége

WRITE:     macro                ; Handle. Első (?) parameter -> D1-be
            move.l              ; Puffer címe. Második (?) parameter -> D2-be
            move.l              ; Kimenet. Harmadik (?) parameter -> D3-ba
            jsr                 ; Írás (file-ba)
            Write(a6)           ; Makródefiníció vége

CCLOSE:    macro                ; Handle. Első (?) parameter -> D1-be
            move.l              ; Csatorna lezárása
            jsr                 ; Makródefiníció vége
            Close(a6)

• -----
            movem.l             ; Összes regiszter elmentése
            a0/d0,-(sp)

• DOS-Lib megnyitása:
main:      move.l               ; Dos-Library neve
            moveq               ; Verziószám
            move.l               ; Exec báziscíme
            jsr                 ; DOS-Lib megnyitása
            tst.l               ; Hiba?
            beq                 ; Igen, hiba! Ugrás a végére!
            move.l               ; Nem, Dos-Lib báziscím A6-ba
            d0,a6

• Paraméterek kezelése
            movem.l             ; Regiszterek vissza
            move.b              ; Ures karakter átugrása
            ' ',-(a0,d0.l)      ; (paraméterek beolvasása)

            lea                 ; Forrásfile neve (forras=A1)
            forras,a1           ; Szóköz átugrása
            bsr                 ; Szóköz átugrása
            cel,a1              ; Célfile neve (cel=A1)
            bsr                 ; Szóköz átugrása

• File-ok megnyitása
            DOPEN               ; Megnyitom a FORRAS file-t
            #forras,#MODE_OLDFILE
            move.l              ; Handle -> D4
            d0,d4               ; Sikeres volt a megnyitása?
            tst.l               ; Igen, tovább.
            d0                  ; Nem, üzenet a képernyőre megy
            bne                 ; Hibaüzenet ki...
            jsr                 ; Library bezárása rutinra ugrik
            Output(a6)          ; Megnyitom a CEL file-t úgy, hogy közben
            d0,#msg1,#len1      ; létrehozza.
            bra                 ; Handle -> D5
            cl_lib              ; Sikeres volt a file létrehozása?
                                ; Igen, tovább a START-ra
                                ; Nem, üzenet a képernyőre megy
                                ; Hibaüzenet ki...
                                ; Megnyitott file lezárása rutinra ugrik

folytasd:  DOPEN               ; A főprogram következik:
            #cel,#MODE_NEWFILE
            move.l              ; D4, D5
            d0,d5               ; D0
            tst.l               ; start
            d0                  ; Igen, tovább a START-ra
            bne                 ; Nem, üzenet a képernyőre megy
            jsr                 ; Hibaüzenet ki...
            Output(a6)          ; Megnyitott file lezárása rutinra ugrik
            d0,#msg2,#len2
            bra                 ; cl_f
            cl_f

• A főprogram következik:
start:
loop:      RREAD                ; 16 byte betöltése (egy sor)
            d4,#buffer,#16     ; End Of File?
            tst.l               ; Igen, EOF!
            d0                  ; Beolvasott byte-ok száma / 2
            beq                 ; -1, a DBRA ciklus miatt.
            hiba                ; Átmásolom a sorhosszt a D6-ba!

            asr                 ; 1, D0
            #1,d0               ; subq
            subq                ; #1,d0
            move                ; D0, D6
            d0,d6

```

```

WRITE      d5,#data,#7          : Oc.w kiirása a file-ba
convert:   lea      buffer,a4      : Buffer kezdete a4-be
          move     (a4)+,d2        : Egy szó beolvasása a BUFFER-ból
          :           És a mutató (a4) növelése

          lea      hbuf+1,a0       : Hexapuffer kezdete +1 (átugrom a "S")
          bsr      hex             : Hexába átszámító szubrutin
          WRITE    d5,#hbuf,#5     : Kiírás (CÉL adatfile-ba)
          cmp      #0,d6           : Kell elválasztójel?
          beq      no              : Nem, sorvégén vagyunk! Ugrás a NO-ra
          WRITE    d5,#vesszo,#1   : Egyébként vessző kiírása

no:         dbra     d6,convert     : Ha még nem buffer vége, akkor újra CONVERT
          bra      loop            : Amíg nincs EOF (file vége), addig újra!

hiba:      WRITE    d5,#LF,#1      : Sorvégjel (ENTER) ki...

cl_c:      CCLOSE   d5             : Lezárom a CÉL file-t
cl_f:      CCLOSE   d4             : és a FORRÁS file-t

cl_lib:    move.l   a6,a1          : DOS-Lib báziscím A1-be
          move.l   SysBase,a6      : Exec-bázis címe A6-ba
          jsr      CloseLibrary(a6): DOS lezárása

fini:      move.l   0,d0           : Kilepes a programból (CLI-be)

* Szóközök átugrása, paraméter beolvasása
* -----
szokoz:    cmp.b    #'',(a0)+      : Üres karakter
          beq      szokoz          : Átugrása
          subq.l    #1,a0          : Ez nem SPACE, mutató (A0) csökkentés eggyel
pl:        move.b    (a0)+,(a1)+   : Másolom az A1 által mutatott címre
          cmp.b     #'',(a0)      : közben figyelem, hogy van-e SPACE?
          bne      pl             : Amíg nincs, addig ismételd...
          clr.b     (a1)          : Egyébként A1 által jelzett címre
          :           NULL byte-ot helyez
          :           Visszatérek szubrutinból...
          rts

* Konvertálás hexadecimális számra.
* -----
hex:
next:      moveq     #3,d1          : 4 karakter hossz (1 WORD, (=16 bit))
          rol       #4,d2          : Egy karakter "kiszámolása"
          move      d2,d3          : 03-ba másolom a kapott számot
          and.b     #0f,d3         : Maszkolás
          add.b     #48,d3         : ASCII formátumra
          cmp.b     #58,d3         : Nagyobb, mint 9?
          bcs      out             : Nem, elmentem a hbuf-ba.
          addq.b     #7,d3         : A-F között van! (növelem az ASCII kódot).
          move.b     d3,(a0)+      : Egy karakter elmentése a HBUF-ba
          dbra     d1,next        : Következő karakter...
          rts                    : Nincs több, vissza a szubrutinból!

* -----
* Adatok:
dosname:   dc.b      'dos.library'.0
          EVEN
data:      dc.b      10,9,'OC.W ' : ENTER + TAB + dc.w
          EVEN
vesszo:    dc.b      ','
LF:        dc.b      10           : ENTER kódja
msg1:      dc.b      'Forrás FILE-t nem találok! (Jól írtad be)?',10
len1:      equ       *-msg1
          EVEN
msg2:      dc.b      'Cél FILE nem megnyitható! (Ellenőrizd a lemezt!)',10
len2:      equ       *-msg2
          EVEN
forras:    blk.b     40,0
cel:       blk.b     40,0
buffer:    blk.b     16,0
hbuf:      blk.b     'S',0,0,0,0
END

```


Először is egy korrekció (lassan már hagyománnyá válik): az 5. szám ELITE-részeiben szó esett egy bizonyos "célpontazonosító műszerről". Ezt felejtse el mindenki – ilyen a 64-es verzióban nincs (Amigán van)! A felelős természetesen CoVboy (ki más?), aki a szöveg szerkesztgetése közben partizán módon beleírogatott – talán mondanunk sem kell, hogy megkérdezésünk nélkül. Mivel ő PC-n játszik az ELITE-tel (ott van ilyen berendezés) úgy gondolta, hogy 64-en is kell lennie (megnézni viszont elfelejtette...). Gratulálhatunk neki – olvasóinktól pedig elnézést kérünk. (Soryf C'est la vie! Entschuldigung, bittel Szégyettem megam... – CoVboy) Még egy korrekció: a CoV 1-ben azt ígértük, hogy a galaxis hajóit a 2. számban mutatjuk be. Elnézést kérünk, hogy ez elmaradt – a következő számban lévő (befejező) részben ezek is benne lesznek.

Kalózkodás:

A pénzszerzés harmadik formája a kalózkodás. Ehhez elsősorban is megfelelő témadó fegyverre (ketonál lézer) és egy scoop-ra van szükség, emellett a megtámadott hajók rakományát felszíppanthatjuk. Kalózkodni kellemes időtöltés és elég olcsó is – de előbb-utóbb idegesek lesznek tőlünk és néhány fejvadász ered a nyomunkba...

Természetesen a legjobb az említett három módszert együtt alkalmazni, de elsősorban a békés kereskedelmet részesítsük előnyben!

Küldetések

Nyúlik, nyúlik ez a leírás, mint a rétestészta – Ideje tehát a mindenképp legjobban érdeklő részre rátérnünk. Jöhetnek a küldetések.

Ezeknél kezdődik a kavarodás, méghozzá nagyon! Jelen ELITE-leírás alapjai még régebben készültek, most pofozgattuk át egy kicsit közlésre. Akkor egy jógu crackerek által feltört változattal játszottunk – jó volt szép volt, meg minden. A játékot persze egy idő után letöröltük. '89 elején ismét felvettük, de akkor már Itthon. Ekkor jött a meglepetés: más küldetések voltak benn!!! Fogalmunk sincs arról, hogy a küldetések mitől változtak meg (valamilyik jótét lélek tette őket bele, vagy a Firebird két ELITE-et hozott egyszerre forgalomba, vagy az ELITE II. lett volna az, emivel először játszottunk?) – de ez tény. Mivel nem tudtuk, hogy melyik az eredeti, gyári verzió, némi utánjárással beszereztünk egy gyári leírást hozzá. Ez egy nagyon kellemes, marhaságokkal feltűzdelt science fiction, amit az ember szívesen olvasgat például a fürdőkádban – de a küldetésekről egy árva szó sincs benn! Ettől tehát nem lettünk okosabbak, így tehát más gépeken (Spectrum, PC) futó változatokból próbáltunk vélaszt képní a kérdésre. Mindketőben ugyanazok a küldetések vannak, mint a mi el-

ső verzióinkban. A hozzánk érkező levelek viszont azt mutatják, hogy hazánkban az a változat forog kozkén, amely a mi második változatunk volt (azaz ami most is megvan). Jó vicc. Így tehát most mind a két verzió küldetéseit tárgyaljuk, ez A-verzió lesz a jelenlegi változatunk, a B-verzió lesz a jugóktól vett és ami a Spectrum-on és PC-n van (remélhetőleg nincsenek további verziók). Így mindenki szépen eldöntheti magának, hogy ő éppen melyikkel játszik... A küldetésekkel kapcsolatban viszont általános érvényű megálapítás az, hogy nem attól függ a megkapásuk, hogy melyik bolygón vagyunk éppen, hanem attól, hogy milyen a minősítésünk és hogy mikor látja elérkezettnek ez időt rá.

A-verzió:

Az első "küldetés"-t egyik levélírónk találóan az ELITE "avatási szertartásának" nevezte. Akkor kapjuk meg, amikor 6-7.000 credit-nyl pénzünk már összejejt. Egy *Trun Kereskedő Hercege* nevet viselő úr felajánlja nekünk megvételre a birtokában lévő legnagyobb kincset: a világmindenség legtrikább élőlényét, egy kis szőrös *Truble-t*, amiért cserébe mindössze 5.000 credit-et kell fizetnünk. Alkalmi vétet. Azt valószínűleg már mindenki tudja, hogy mi lesz ennek a következménye – aki még nem tudná, az vegye csak meg, majd meglátja milyen rendkívül ritka egy élőlény ez...! Ez természetesen nem küldetés, hanem csak egyszerű szórakozás, amelynek természetesen minden kezdő játékos be fog dőlni.

Az első komoly küldetésről már volt szó a CoV 4. számában. A COMPETENT fokozat elérése után kapjuk a képes üzenetet: a Xeer-rendszerben ellopt *Constrictor*-ról szól a híradás, amelyet utóljára a *Reesdice*-ban láttak. A feladatban Információt kapunk arról, hogy ez ürhejó pajzsán csak katonai lézerek fognak és fel van szerelve ECM rendszerrel (vagyis felesleges rakétával támadnunk rá, mert úgyis meg fogja semmisíteni). A *Reesdice*-ba hiába is menénk, ott nem fogunk már rélelni, mert gyorsan elhúzott onnan. Sőt, az első galaktikában már nem is fogunk rálelni, mert már feljebbugrott eggyel a drága Mindenekelőtt tehát egy galaktikus hiperhajtóműre kell szert tennünk, majd a 'CTRL' - 'H' megnyomásával feljebb lépni vele a 2. galaktikába. Ennek felső részén helyezkedik el az *Orarre* bolygó, ahol ráleltünk a *Constrictor*-ra. Igaz a fegyverek használatára ugyan nem került sor, mert valószínűleg ez a boa-nevű gépezet egyike volt azon számos hajóknak, amelyeket kamikaze-módszerrel lepucoltunk a *Coriolis* felé menet – viszont leszállás után érkezett a kezmeleg gratuláció WELL DONE COMMANDER... kezdetű, amelyből megtudhatjuk hogy *Ötelsége Ürtöltőjében* mindig lesz egy hely a számunkra... hamarabb is, mint gondolnánk. A sikeres küldetéssel együtt a pénztárcánk is teljes 5.000 credit-nyl összeggel vastagabb lesz.

A küldetésben jósolt következő "igénybevétele" a 3. galaktikában kerül sor DANGEROUS lokozatban először egy üzenet érkezik, amelyben *Öfelsége Ürtlortájának Fortesque* néven közlismert kapitánya közli, hogy ismét szükség van szolgálatainkra. Ha vagyunk olyan ügyesek, hogy elmegyünk a *Ceerd* bolygóra (ez egy anarchikus világ), akkor ott részletesen megkapjuk az eligazítást az újabb szolgálat mibenléte felől. Ha szerencsével járunk, akkor meg is lognak becsülni bennünket. Idáig az üzenet. A *Ceerd*-re érkezve a *Flotta* felderítésének ügynöke, bizonyos *Bleke*, néhány szót ejt a thargoidok ellen folyó harcról, valamint arról, hogy megszerezte a thargoidok "kaptár-világainak" (a thargoidok rovarféleségek, e kaptárakban fejlődik az utánpótlásuk) a védelmi tervét. A thargoidok tudják, hogy valamit elloptek tőlük, csak azt nem, hogy mit. Az ügynöknek szüksége van egy hajóra, ami elviszi a *Birere* bolygóra, a *Galaktikus Szövetség* haderőinek lőhadiszállására. Ha itt sikerülne átadnia a tervet a haderőknek, akkor ezek meg tudnák akadályozni a további thargoidok fejlődését, ami eldöntené a harcot a javukra. Végezetül kitér e piszkos anyegiekre is: azt mondja jól meg leszünk fizetve... Irány tehát a *Birere*! Miután megérkeztünk, már érkezik is az üzenet: "Jól van parancsnok! Jól szolgálta bennünket és mi emlékezni fogunk erre. Nem reméltük volna, hogy a thargoidok nem fogják kitalálni, hogy te ki vagy. Pillanatnyilag kérünk fogadd el a *Flotta Energiaegységét* fizetségképpen." E feladat teljesítése után már nincs több küldetés a játékban (legalábbis mi nem kaptunk) – végigjérhatjuk a 8 galaktikát (a 8.-ból ismét az 1.-be visz a hiperdrive), játszhatunk az ELITE fokozat eléréséig (ha még nem lennénk azok). Egy érdekes esemény viszont még történik e 3. galaxis *Arredi* nevű bolygóján: ha a 'B' billentyűvel információt kérünk e bolygóról, akkor a nevezetességeket felsoroló marhaségek helyett a következő leíratot láthatjuk: **COMING SOON: ELITE II.**, azaz nemsokára jön az ELITE II.

Hát akkor ezek lettek volna az A-verzió küldetéselei...

B-verzió

Itt nincs mese – először az ELITE besorolást kell elénnünk, csak azután kapjuk meg a küldetéseket. Itt is a gép dönti el, hogy mely bolygón kapjuk meg őket.

Az első küldetés a 2. galaxisban érkezik (mi a *Leribeb* nevű bolygón kaptuk, de ha máshol kapnánk meg, akkor onnan is rájöhetünk, hogy mindjárt megkapjuk e feladatot, hogy ez üzemanyagunk hirtelen teljesen elfogy). A *Coriolis*-ra leszállva közlik velünk, hogy a bolygó napja nemsokára szupernovává válik és azonnal el kell tűnni ebből a rendszerből. Egy kérdést kapunk, hogy hajlandóak vagyunk-e segíteni nekik. Nemleges válasz esetén ízes galaktikus káromkodás következik, amelyben abból reményüket lejezik ki, hogy minél előbb a lehető legszörnyűbb halállal fogunk lakolni. Ha hajlandóak vagyunk segíteni, ak-

kor a 1. bolygólakók kirémolják e rakományteret (a pénzünk kérése) és közlik, hogy az nagyon jó lenne, ha kitennék őket a legközelebbi naprendszerben. A rakodótérben az árúink helyett a REFUGEES (menekülők) felirat látható, tonnában mérve. Fejszállás után a nap pár másodperc múlva felrobban és ha nem lennénk a hipertérben addigra, akkor mi is elpusztulunk. Mivel a rendszerbe belépve az összes üzemanyagunk elfogyott (és a bolygón sem vehetünk SEMMIT!), nem tudunk hiperugrást csinálni (mivel a nap hamarosan felrobban, a scoop-pal sem tudjuk pótolni az üzemanyagot). Csak egyetlen módon menekülhetünk meg innen: ha a rendszerbe belépve már volt galaktikus hiperhajóművünk! Ehhez ugyanis nem kell üzemanyag. Mihelyt a feladat megkapása után felszállunk a bolygóról, azonnal kapcsoljuk be és így még a bolygó robbanása előtt ellillanunk – fel a 3. galaxisba. Miután itt leszálltunk a *Coriolis*-on, e menekülők megköszönik szépen és átnyújtanak 1 400 creditet (nem nagyon kapták el megukat).

A következő küldetésre a 4. galaxisban kerül sor (mi a *Teisen* nevű bolygón kaptuk). Itt közlik velünk, hogy információt szereztek arról, hogy egy közeli rendszerben létezik egy olyan új típusú álcázó készülék, amely teljesen láthatatlanná tesz egy űrhajót. Jó lenne, ha elmennénk és megnéznénk, hogy hogyan történik ez és ha lehetséges, ekkor el is hoznánk ez a berendezést. Eddig az üzenet. Felszállás után teljesen mindegy, hogy melyik rendszerbe ugrunk, rögtön találkozni is fogunk ezzel a hajóval, amely ezt a berendezést használja. Meg lehet ismerni, hogy melyik ez: csak másodpercekre látjuk felvillanni, aztán eltűnik a szemünk elől. Mi egy Asp-on fedeztük fel. Sajnos ez álcázott hajó egy csomó *Constrictor*-t és *Cougar*-t is hozott magával (ezek a legerősebb űrhajók), akik elég mérges természetűek. Ne velük foglalkozunk, mert ezek sosem fogynak el, inkább az álcázott hajóval: felesleges lézerekkel tüzelni rá, mert úgysem fogjuk eltalálni (mindig eltűnik) – mivel nincs ECM rajta, használjunk ellene rakétát. Így elég egyetlen másodpercre is látszania, a rakétavezérlő befoghatja és indíthatjuk a rakétát. Ha eltaláltuk, a hajó felrobbanása után egy rakománybála marad. Ezt fel kell szívunk a scoop-pal, ebben van az álcázó berendezés. Szálljunk most le a *Coriolis*-on. Ha a hajót nem sikerült lelőni, akkor azt az üzenetet kapjuk, hogy nem volt rossz ötlet elszaladni előle. Ha a hajót lelőttük, de e hordót nem szedtük fel, akkor sajnálkozni fognak, hogy nem hoztuk el és most már sosem látjuk többé (pedig a későbbiekben nagy hasznát vehettük volna). Ha sikerrel jártunk, akkor közlik, hogy ez az álcázó berendezés nagyon érdekes dolog és illetséggéppen felszerelték a hajónkra egy módosított verziót, amit az 'N' billentyűvel bármikor használhatunk. Ha a későbbiekben használjuk, akkor egy ideig teljesen láthatatlannak leszünk és senki sem tüzel ránk. Viszont legyünk óvatosak vele, mert használatakor legalább 2-3-szor annyi energiát fogyaszt, mint az ECM!

A FOOTBALLER OF THE YEAR-rel logóikozó néhány oldalunknak nyugodtan edhattuk volna a "Kozkivenetie!" címet is hiszen ez volt az a program, amelyet olvasdink — az A-07-től as a MERCENARY 2-ol eltakintve — a lagtooben kénnek a Gremlin Graphics nagy sikerű programjében ez angol bajnokság egy profi futballistájének a szerepebe éihetjük bele megunket — pontosabban nem is futballozunk kell hanem onmagunkat magfalaláden menedzselle elérni, hogy az Év Futballistájá-nak válasszanak bennünket

Betöltődés után egy kérdési kapunk DO YOU WISH EDIT THE TEAMS (Y/N) Y'-nal válaszoljunk, ha et akarjuk írni a csapatok neveit, N'-nel ne megfelelnék az angolok is. Az Y'-ra egy rövid angol nyelvű tájékoztató jelenik meg az átírás módjáról, ami a lényegét annyiban summarizza, hogy mindig a kérdésre feleljünk és a LOAD/SAVE ikon választásával kimenthetjük a módosított csapatneveket is. Ezután egy pillentyű megnyomása a PRESS KEYS 1 TO 6 TO CHOOSE DIVISION üzenet jelenik meg, azaz az 1–6 számbillentyűk megnyomásával azt az osztályt kell kiválasztanunk, amelyikben et akarjuk írni a csapat(ok) neveit. A játék ez angol bajnokság 4 osztályában (1–4) játszódik, valamint ez Europe legjobb klubcsapatait szerepeltető "Szuperligában" (5) és a nemzeti válogatottakat felvonultató mezőnyben (6). Valamelyik számbillentyű megnyomására megjelenik az adott osztályban szereplő 22 csapat neve. A joystick felte mozgatasával kiválaszthatjuk a módosítani kívánt csapatot, tüz' gomb megnyomása után a program kéri a csapat új neveit. RETURN után megjegyzi az új neveit és az első sorban megjelenik egy manu, amely jelzi, hogy ez E' (EXIT) billentyűvel kilephetünk a módosításból, D'-vel átléphetünk egy másik osztályba, a tüz' gombra pedig eoden az osztályban folytatódhet a csapatok átnevezése.

A címkeparnyó első sorában először egy LOAD SAVED GAME? Y/N felirat érdeklődik ezután, hogy egy kimentett állást akarunk betölteni (Y) vagy egy új játékot akarunk elkezdni (N). Ha Y'-t választunk, megjelenik az input/output-manu, ahonnan a megfelelő számbillentyű megnyomásával játékállást tölthetünk, menthetünk kasszettára vagy lemezre.

Ha a kérdésre N'-t választunk, ekkor az új játékos paramétereinek a megadása következik, az INPUT YOUR FIRST NAME felirat jelenik meg — a program kéri a játékos vezetéknevét, majd INPUT YOUR SURNAME a keresztnévét kérdezi. Ezután a CHOOSE DIVISION 1-5 kérdésnél azt az osztályt kell beallítanunk, amelyikben játszani akarunk. A negy. angol osztály és a szuperliga választható — a 6. osztályban a kiválasztott nemzeti válogatottal való szereplés ettől függ, hogy milyen jól szereplünk a klubcsapatunkban (pontosabban ettől kene függnie — de nem így van). Ha új játékot kezdünk, akkor elsőször az angol liga 4. osztályában kezdünk a játékot, majd alóször a tudásunkat kell növelnünk és ehhez ez nyújtja a legjobb anyagi környezetet. Az adatok megadása után a gép jóváagyas'at kéri (ARE ALL ABOVE CORRECT Y/N) N'-nel ismét begépelhetjük az adatakat.

Ezután megjelenik a játék "főmenüje", amit 7 ikon jellez (hányattos futballista, kasszetta és lemez, földgömb, futólista, tákeres, kerőőjel és futballcipő). A "hényattos futballista" a quit-et jelenti, a "kasszetta és lemez" ikon pedig az input/output menüt hívja be, amivel játékalást menthetünk/tölthetünk lemezre vagy kasszettára. A többi ikon jelentése a következő:

Földgömb (STATE OF AFFAIRS)

Választása után a képernyő két szalen levő számonon vagigfutó tány jelöli, hogy a csapatunk hanyadik helyen áll a bajnokságban. A képernyő közepén rásszan található azok a jelenlegi szezonban elért góljainkat mutatja (GOALS SCORED THIS SEASON). LEAGUE a bajnokságban, LEG CUP az Angol Kupában, FA CUP a Szovetseg Kupában, INTER a nemzeti válogatottban elért gólok számát mutatja — a TOTALS pedig ez összeset együtt. Ha valamelyik kupát megnyerjük vagy bajnokságot nyerünk ez 1. osztályban, akkor elméletileg indulhatunk a KEK-ben illetve a BEK-ben és az itt lótt góljeink számát jelölje a EUROPE — azért a feltételes mód, mert ugyan más változatokhoz ez a lehetőség adott, PLUS4-en nem nagyon találkoztunk ilyesmivel.

A képernyő alsó részén a tebeile renk vonatkozó adatait találhatjuk meg. P a bajnokságban eddig lejátszott meccsek számát mutatja (mivel rejtünk kívül még 21-en vannak összesen 42 fordulóból áll egy szezon). W a győzelemek (3 pont), D a döntetlenek (1 pont), L a vereségek (nyeme pont) száma. Az F és az A ez adott az kapok gólok száma, de mivel csak két személy jelöli őket, néha erősekes pontokat mutatnak (amikor 100 lótt van már valamelyik akkor elporog). PTS jelöli a meccsekből összegyűjtött pontjainkat. Az alsó sorban látható a csapat morálja (TEAM'S MORALE IS ...) ami a pillanatnyi helyezéstől függően lehet gyenge (POOR), megfelelő (FAIR), jó (GOOD) és kellemes (SUPERB).

Bármely pillentyű megnyomására visszaléphetünk a főmenübe.

Futballista (PLAYER STATUS DETAILS)

A játékosra (vagyis rank) vonatkozó három grafikon lehatunk itt. Az első (PLAYER STATUS) mutatja a basorolásunkat, amely ez állunk eddig játszott szezonokban lótt gólok függvényében növekszik. Ugyanezt jelöli a képernyő sorában a YOUR RATING AS A PLAYER IS felirat, amely lehet alacsony (AVERAGE), jó (GOOD), nagyon jó (VERY GOOD) és csodálatos (EXCELLENT). Ennek a paraméternek az értékeléskor van jelentősége (ás — nem utolsósorban! — a heti jövodelemmel), az érdeklődő játékosfigyelő mindig megadja, hogy milyen minősítésű játékosra van szüksége. A második grafikon (LEAGUE) azt jelöli, hogy melyik ligában játszunk, a harmadik (PLAYER EARNINGS) pedig a — ligitól és basorolásunktól függő — heti jövodelemünket mutatja (kezdetben a 4. osztályban 75£ a maximum a Szuperligában EXCELLENT-ként 1500£). Egy billentyű megnyomásával visszatérhetünk a főmenübe.

Tekercs (TRANSFER CARDS)

Ennek a választásával lehetőséget kaphetünk az átigazolásra. A játék célja végül is a minél magasabb osztályban, vagyis a Szuperligában való szereplés, ami gyorsabban megvalósítható átigazolással, mintha vagigjárnánk a számárletrát. Átigazolásra ekkor is szükségünk lehet, ha a csapatunk a 4. osztályban kieső helyen áll (ha bajnokság végeig így marad, akkor a játék véget is ér). Az átigazoláshoz azonban szükség van egy kasszetre is, amely — bajnokságtól függően — 2 000–10 000£-ba kerül. Ennek megvetele után kaphatjuk csak meg ez információt arról, hogy ezen a haten a játékosfigyelő milyen osztályban játszó csapattal érkezett és milyen basorolású játékosunkat keres. Itt látható két táblázat is arról, hogy átigazolás esetén mennyit kaphat a volt klubunk (ez abszolút nem érdekes) és mennyit kapunk mi (PLAYER FEE). A táblázat alatt látható, hogy a játékosfigyelőt érdekeli-e vagy sem (THE SCOUT WAS INTERESTED/NOT INTERESTED IN YOU). Előfordulhat az is, hogy a basorolásunk megegyezik a keresettel, de a játékosfigyelő megsem érdeklődik utánunk. Ha érdeklődik, akkor megtörténik az átigazolás (YOU'VE BEEN TRANSFERRED) és megjelennek az adott osztályban szereplő csapatok — kiválaszthatjuk, hogy melyikben akarunk szerepelni (a fálisorolás nem a bajnokságban elfoglalt helyezés szerint történő!).

Ekkor információt kapunk arról, hogy az átigazolással a statusz pontjeink (id a futólistával választható ikonnal) csökkentek-e (ha mondjuk a 3. osztályból átigazolunk a Szuperligába, akkor csökkeni fog, ugyanazon bajnokságban belül nem változik), illetve hogy jóvándó csapatunk szerepel-e még valamelyik kupában vagy kiesett már mindkettőből (YOUR NEW TEAM IS OUT OF ALL THE CUPS). A Szuperligában szereplő csapatok nem szerepelnek a kupákban. Tájékoztatót kapunk továbbé a heti jövodelemünkben beállt változásról is (YOU HAVE A WEEKLY SALARY OF ... £). Mivel az átigazolás mindig bajnokság közben történik, az átigazolással az új csapatunk (vagyis ahova kerültünk) más helyezésen is találhatd as a játékot onnan folytatjuk.

Az átigazolás azzal a módszerrel kissé túl drága és csak 1.40 az esélye annak, hogy sikerül átigazolnunk. Ha szerencsénk van, ekkor a Szerencsekeráknál (ld. később) annak a pénznek a tizedeként is átigazolhatunk.

Kérdőjel (INCIDENT CARDS)

Ez egyfajta "Szerencsekerek" Ha a főmenüben vegyünk bármikor folyamodnunk hozzá (de egy heten csak egyszer árdomea) A próbakoázshoz az ikon választása után az 'Y' billentyűt kell megnyomnunk, ami mindig 200£-be kerül. Ezután valamilyen esemény történik valunk, ami lehet szerencsés (THINS GAINS YOU – pénzt hoz) vagy szerencsétlen (THIS LOSES YOU – pénzt visz el). A pénz mennyisége óajnoságonként változik (magasabb osztályban természetesen nagyobb). Egyes eseményeknél tőlünk is függ, hogy a dolog mennyire jól vagy mennyire rosszul sul el (azeknél OH WHAT A GOOD/BAD LUCK felirattal kezdődik a képarnyó) Ilyankor a három lehetőség között egyre gyorsabban rohogáló kurzort kell megállítanunk a számunkra legkedvezőbbnél a 'tűz' gomb vagy a 'SPACE' megnyomásaival. Az előbbi eseményekkel találkozhatunk össze (először a jobb asetek):

SORRY! NO INCIDENT OCCURED THIS TIME nem történt semmi

YOU HAVE RECEIVED SOME EXTRA GOALCARDS: kaptunk néhány plusz (1-7) gólkártyát (ld később)

YOU HAVE A CHANCE OF BEING TRANSFERRED ugyanaz történik mintha a telercsat választottuk volna – csak nem kell igazolási kártyát venni

SCORE A PENALTY AND WIN YOURSELF £600 ha berugjuk a gólt akkor 600£-ot nyerünk

YOU HAVE A DAY AT THE RACES YOU BACK A WINNER IT CAME IN AT e lóversenyen a nyerő lóre fogadtunk ez előbbi asélllyel Természetesen az a legjobb ha a 33-1-nél állítjuk meg a kurzort. Egyébként ez az esemény hozzá a legtöbb pénzt

YOU MAKE A PERSONAL APPEARANCE IN A LARGE SUPERSTORE THE DURATION OF YOU STAY WAS egy negyérházat reklámozunk a jelenlétünkkel, minál hosszabb az ardeklődés, ennál több pénzt. A WHOLE DAY-nél (egész nap) ellítsuk meg a kurzort

YOU ARE GIVEN SOME FREE GOALCARDS BY YOUR MANAGER FOR EXTRA TRAINING YOU TRAINED FOR plusz tréninget a menedzserünk plusz gólkártyát (pontosabban pénzt) ad. A 10 HOURS-nél ellítsuk meg a kurzort

YOU HAVE A NIGHT AT THE CASINO YOU PLAY ROULETTE WHEEL YOU WIN ON rulettetünk e kaszinóban és nyertünk valamelyik tettel. Természetesen a SINGLE NUMBER-rel (egy szám) lehet a legtöbbet nyerni

YOU RECEIVE A TAX REBATE DUE TO AN ERROR BY THE INLAND REVENUE YOU WERE TAXED adóútíztést csimáltunk amit a helyi APEH most szépen visszatért. Tarítsan csak szépen 5%-ot

YOU CLAIM A DIVIDEND ON THE FOOTBALL POOLS IT IS A reszesedést kapunk a pálye bevételéből 3RD DIVIDEND (harmadrez) hozzá a legtöbbet a konyhára

YOU BUY A LOTTERY TICKET IT IS A WINNER YOU WIN nyertünk a lotton. A legtöbbet az első osztályban (1ST PRIZE) lehet

YOU DECIDE TO BUY ANOTHER CAR DOWN AT THE GARAGE THE CAR YOU CHOOSE IS új autót vásárolunk. A legolcsóbb nem a PORSCHE hanem a MORRIS lesz

YOU ARE CAUGHT DROPPING LITTER IN THE STREET THE FINE YOU RECEIVE IS szemetelésen keznak bennünket ez utcán. A büntetés amit fizetünk lehetőleg LIGHT (könnyű) legyen.

SOMEONE STOLE YOUR CHEQUE BOOK WHEN IT WAS FOUND THEY HAD CASHED valaki ellopte a csékkönyvünket. Amikor megtaláljuk e legjobb ha meg csak 1 CHEQUE-t vesznek el belőle

YOU DECIDE TO GET MARRIED AND OFFER TO PAY FOR THE WEDDING YOU INVITE meghazsodunk (LIFE OVER! – CoVboy) és a ceremóniára meghívunk néhány vendéget. A legolcsóbban akkor szállunk ki ha csak 50 GUEST lesz

YOU ARE BURGLAR! YOU HAVE TO REPLACE THE STOLEN ITEM WHICH WAS kireboltek bennünket és pótolnunk kell egy elloptott tárgyat. Az absztrútorra (ALARM CLOCK) e legolcsóbb

YOU NEED SOME NEW FOOTBALL BOOTS THE PAIR YOU BUY ARE új futbalcipőket kell venni. A legkisebb a veszteség ne e CHEAP-nél (olcsó) állítjuk meg a kurzort

YOU WERE SENT OFF DURING THE LAST LEAGUE GAME THE REASON FOR THIS WAS kiállítottak bennünket a legutolsó liga-meccsen. A legkisebb büntetést akkor fizetjük ha ez ARGUING WITH THE REFEREE-nél (felételes e bírónak) állítjuk meg a kurzort

Az eseményekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy nem csak a kérdőjel választása után találkozhatunk velük, véletlenszerűen egy-egy net meccsainék lefolyása után automatikusan is generalóznak – ilyenkor viszont nem kell kifizetnünk 200£-ot e sors megkísértéséért.

Futballicipő

Ennek e választásával döntölnünk is a következő heten sorra kerülő mérkőzések. Először is megkapjuk hogy hany gólkártyánk van (YOU ARE GOAL CARD IN CREDITS) illetve – ha penzünk enged – újabbakat vásárolhatunk. A gólkártyával "vásárolhatunk" helyzetet a mérkőzésen, amelyből esetleg gólt érhetünk el – kicsit nonszenszul hangzik, de így van! A gólkártyák áret e táblázat mutatja, árak az osztálytól függően 400–3 000£ között van. Az 'Y' megnyomása után 1–9 új, 600 gólkártyát vásárolhatunk az 'N'-nel e következő képernyőre ugorhatunk. Kezdetkor 5 000£-unk és 10 gólkártyánk van.

A következő képernyőn az ezen a héten sorra kerülő mérkőzések (ek) lesznek felsorolva. Egy heten általában csak egy mérkőzés van, de a kupák miatt 3-4 mérkőzés is sorra kerülhet. Először is a NEXT GOAL CARD VALUE felirat mellett inverz szem mutatja, hogy he ez adott mérkőzésre összeállunk egy gólkártyával, ekkor hany helyzetet próbálhatunk meg értékesíteni (1 2 vagy 3 lehet). Értelmszerűen 2 vagy 3 értéű gólkártyát ardeas felhasználni hiszen itt a nagyobb a gólszerzés esélye.

Legjobb jelenik meg e soron következő mérkőzés. A bejónoki maccsnel LEAGUE Angol kupánál LEAGUE CUP Szovetségi Kupánál FA CUP feliratot láthatunk. A kupák alatt az is fel van tüntetve hogy hanyadik forduló (1ST-4TH ROUND) valamint negyeddöntő, elődöntő és döntő. A kupameccsreket rogtan e visszavágóval együtt kerdéz ra a gép, de visszavagót csak LEAGUE CUP-ben játszanak, ez FA CUP játolású meccsok egyáas kiasessal zajlanak (csak akkor következ a 2 mérkőzés he ez első döntetlen volt – tehát soha ne szálljunk be gólkártyával FA CUP 2 mérkőzésra mert kidobott pénz!) A felirat alatt az ellenfél neve látható illetve hogy a mérkőzésre idegenben (AWAY) vagy otthon kerül-e sor (HOME). Minden meccs után Y/N választási lehetőség kerdaz, hogy az adott meccsre összeállunk-e gólkártyával (természetesen a 'Y' választ csak ekkor veszi figyálambe e gép, ha van is gólkártyánk). Megjegyzendő, hogy e csapatunk nagyon kevés olyan meccset nyer meg, ahová nam azálltunk be gólkártyával.

Ha a hátán valamelyik meccsre összeállunk gólkártyával, ekkor most következnek a helyzetek. Az L (bal) vagy R (jobb) billentyűvel kell véleazolnunk a CHOOSE SIDE TO SHOOT kérdésre aszerint hogy a jobb vagy a bal oldalról ékarunk-e rúgni (tökmindagy). Valamelyik billentyű megnyomása után a program véletlenszerűen áldönti hogy értékesítettük-e a helyzetet vagy kihagytuk és a következő kommentárok valamelyike jelenik meg e képernyőn.

YOU POWER THE BALL IN THE NET Gól, a hálóba bomoáztuk a labdát

YOU TAP THE BALL IN THE NET, Gól, a hálóba passzoltuk a labdát

YOU HEAD THE BALL IN THE NET Gól, a hálóba fejeltük e labdát

THE GOALY DIVES THE WRONG WAY Gól, e kapus rossz félá vatóott

THE GOALY DIVES AND SAVES YOUR EFFORT Nem gól, a kapus vetődve harított

YOU KICK THE BALL WIDE Nam gól, mellárugtuk a labdát

Ha több helyzetet ért a gólkertyánk és/vagy több meccsre is becsatlunk, ekkor ez minoaddig folytatódik, amíg az összes helyzetet mag nem kapjuk

Ezután következnek a heti mérkőzéseink eredményének a felsorolása, a két csapat neve mellett a rúgott gólok számával, ha valaki nem ismeri az arab számokat, de ért angolul, annak a THE MATCH WAS WON/DRAWN/LOST felirat jelzi, hogy győzött/döntetlen/vesztett a YOU SCORED mellett szám mutatja, hogy a mérkőzésen hány gólt lúgtunk (ez az a gólkertyés helyzetekből mennyi jött be). Kupameccseknel győzelem esetén YOU'RE IN THE NEXT ROUND vereségnél YOU'RE OUT OF CUP feliratot kapunk. LEAGUE CUP esetében a két mérkőzés összesített eredménye (AGGREGATE SCORE) számít, F.A. CUP-nél ez jut tovább, aki az első mérkőzést nyeri. Ha valamelyik kupa döntőjében is győzelelmeskedünk, ekkor a képernyőn megjelenik a CONGRATULATIONS! YOU'VE WON THE LEAGUE/F.A. CUP felirat – ezonkívül nem történik semmi, minden megy tovább.

Néha a mérkőzések között egy INTERNATIONAL FRIENDLY felirattal fémjelzett képernyő is számunkba otlak. Ez azt jelenti, hogy a nemzeti válogatottunk játszik barátságos mérkőzést. A szöveg erről tudósít, hogy lehetőségünk van hazánk színeiben játszani – csak az a baj, hogy utána minden esetben úgy folytatódik, hogy nem tálaltattunk elég jönek a nemzeti válogatottban való szereplésre (az nem nagyon lehetett meg a szövetségi kapitányt, hogy EXCELLENT esorolásban a Szuperligában úgy hintettük a gólokat, mint bolond pek a lisztet – nem voltunk elég jók neki...). A válogatottságról tehát nem tudunk nyilatkozni.

Az eredményhíroetas után egy billentyű megnyomására visszalépünk a főmenübe.

Ha a 42 bajnoki mérkőzés is lezajlott a szezon végét ér (END OF SEASON). Ha az alacsonyabb angol osztályokba bejókaságot nyertünk, akkor megjelenik a WELL DONE! YOU HAVE PROMOTED felirat, jelezvén, hogy egy osztállyal feljebb kerültünk. Ha a tabella ellenkező oldalon tényszünk, akkor BAD LUCK! YOU HAVE RELEGATED feliratot kapunk és a következő szezont aggyal alacsonyabb osztályban kezdhetjük. A 4. osztályból már nincs hova kiesni (Esetleg az NB-I-be? – CoVboy). Ilyenkor a YOU'RE OUT OF PROFESSIONAL FOOTBALL felirattal végleg ocsút monóunk a profi futball világának – és kezdhetjük alólról a játékokat.

A szezon lezárása után sor kerül az Év Futballistája cím kiosztására. Alóször a 6. döntős nevsorat latnatjuk, majd magának Mr. Aranylónak a neve jelenik meg. Elméletileg ennek a címnek az elérése lenne a játék célja, de ez a PLUS4-változatban meg nem nagyon sikerült nekünk (64-en és Spectrum-on már többször, eker ugyanabban a játékban is). A Szuperligában ugyanis a győzelem szerint – valami oaj van a mérkőzések eredményét kiszámoló algoritmusmal, mert nagyon vízáladba-szerű eredmények születnek és agytól-agyig a játékos bőrére. A program tehát itt csal, az a játékos érzi, hogy ez agyedűl 22. helyezett csak az a csapat lehet, amiben ő játszik (fuggetlenül ettől, hogy hanyadik helyen állt, amikor odaigazott).

Egy hasznos megjegyzés mag befajezésképpen: soha na tartunk magunknál pénzt, ha már van annyi, hogy gólkertyát vásárolnatunk bádióba (kezdáskor is rögtön veseröljük el az egészet), így na olyan esemény történik, ami egyébként eleposan megcsappentene pénztárcánkat, nam fog ereomenyezni semmit a program – mint oerhol meshol, ahol valamira nem elég a pénzünk – kiírja YOU HAVE NOT ENOUGH MONEY és minden megy tovább (meg azt sem vonja le, emi ekkor nálunk volt). Ha nincs nálunk nagyobb készpénz, márt mindent gólkertyákba fektettünk, ekkor nyugodtan Szarancsekarekezhettünk is, vesztanivalónk nincs.

Még egy kis ELITE

Már foglalkoztunk a CoV-ban az ELITE PLUS4-változata koruli problémákkal. Olvasóink leveleiből azt a következtetést sikerült leezőrnünk, hogy a programból háromféle konverzió készült 64-ről és ezek forognak közkezen (nem számolva a további lehetséges "berhetéseket"). Ezekből az agyikban a 1551-es drive-ra vonatkozó mentési rutinok vannak. Akinek nem működna a kazettás vagy 1541-es lemezas mentése az ELITE-jában, az előtt két megoldás kínálkozik. Az alsó az egyszerűbb: karassák a Szigethy András (közismertebb névén PIGMY) által készített varziót – ez tökéletesen működik és néhány poke-os konnyítást is kérhetünk opcionálisan az elején (Akinek fogalma nincs arról, hogy hogyan szerezhetné be, az názza meg a hirdetés részt: az egyik hirdető szívesen elcsereélné... – CoVboy). A másik megoldásra Soós Ferenc és Szoboske László, mátészalkai olvasóink kínálnak most egy megoldást.

"Kedves CoVboy! Azért írok nektak, mert olvastam a CoV-ban, hogy gond van az ELITE PLUS4-es változata körül. A játékalás kimentése alatta nekünk is gondot okozott, de az előbbi kis bevetkozással ez kikuszobolható.

1. Töltsük be az ELITE-ot
2. MONITOR
 - > 3635 AD (kitöröljük a programot, de még nam indítjuk el)
3. > 07F8 80
 - > 0459 4C D0 3E
 - > 07F8 00
 - > 3ED0 8D 3E FF
 - T F2A4 F2C5 3ED3
 - > 3EF5 4C 45 F4
 - > 3EE9 EA EA EA EA EA
4. Adott állás betöltése
5. T 25A8 25FC 2616
6. G 4900 (program indítása)

Persze ha nincs mag adott játékalás, ekkor a 4. és 5. lépés természetesen kimarad. Állás kimentése:

1. '@' a Coriolison
2. Menüből '2' (SAVE)
3. Beírni a parancsnok nevét majd 'RETURN' (az resetet eredményez)
4. Ezután run/stop-reset és S"név", 1, 25A8, 25FD

Sajnos ezután újra be kell tölteni az eredeti programot, da még ez is jobb ennél, mint mindig 100 creditel kezdeni. Az első prg 3. lépására ezért van szükség (és ezért egy kicsit hosszabb, mert játék kimentésénél gyakran nem lehet resetet végrehajtani az input/output menüben). Továbbá még egy kis hátrány, hogy a beírógetés törtéret mindíg meg kell ismételn. Ennek ellánára ramálem mindenki heeznát fogja venni. Végzetul két poke az IKARI WARRIORS-hoz: 11908, 181 (orokélet), valamint 5542, 181 (tenk orokélet, nem fogy a "benzin").

(folytatás az előző számból)

22 rutin PRIN1

Szintaxis UTILITY 22 <sn>

CSAK PLUS 4-en (!!!) Kinyomtatja az <sn> által megadott képernyő tartalmát e soros PORT-on lévő nyomtatóra

23 rutin SPRITE EDITOR

Szintaxis UTILITY 23

PLUS4 és C-16 rutin a szerkesztőblokkokon mozgatja a sprite-ot. E rutin a 0-as képernyőt használja, ezért annak eredeti tartalma elvesz. Vezérlése a következő mozgátes kurzorbillentyűkkel: pixel bekapcsolása az 1 billentyűvel, pixel kikapcsolása a 2 billentyűvel, szerkesztés befejezése a RETURN billentyűvel (Bővebben ld. később!)

24 rutin DRAW WITH SPRITE

Szintaxis UTILITY 24 <px>, <py>, <mod>

PLUS4 a 28-as rutinmal kijelölt sprite kirajzolása a <px>, <py> pozícióra a <mod>-ban meghatározott logikai művelet szerint: <mod> = 0 – vagy (OR), <mod> = 1 – és (AND), <mod> = 2 – kizáró vagy (EOR), <mod> = 3 – felülírás

25 rutin SPRITE ON

Szintaxis UTILITY 25 <bk>

PLUS4 azt határozza meg, hogy a sprite a képernyőtől függetlenül, vagy attól függően mozogjon-e

26 rutin MOVE SPRITE

Szintaxis UTILITY 26 <px>, <py>

PLUS4 és C-16 a sprite a <px>, <py> koordinátponttól kezdve jelenik meg. A mozgás a koordináta paraméterek folyamatos változtatásával érhető el

27 rutin SAVE SPRITE FROM SCREEN COPY SPRITE

Szintaxis UTILITY 27 <px>, <py>, a\$

illetve C-16-on UTILITY 27, <blokk>

PLUS4 egy 24x24-as pixelblokkot átmasol a képernyő <px>, <py> koordinátájaról egy stringba (jelen esetben ez az a\$ nevű). C-16 a sprite-ot átmasolja <blokk>-ba, melynek értéke 0 és 12 közötti érték. A blokk egy egymást követő 8 alternatív jellek közül tartozó karakter. A masolat sprite formátumban tárolódik

28 rutin COPY SPRITE/COPY CHARACTER

Szintaxis UTILITY 28, e\$

illetve C-16-on UTILITY 28, <honnan>, <hova>

PLUS4 egy string-ben, sprite formátumban tárolt (az előbbi példában a\$-ban) információ átmasolása a sprite-ba. C-16 átmasol egy karaktert a <honnan> helyről a <hova> helyre (0-127 ez alternatív jellanc, 128-180 a normál jellanc)

29 rutin SET MARGINS/ALTERNATE SET

Szintaxis UTILITY 29 <lm>, <rm>

illetve C-16-on UTILITY 29, <bk>

PLUS4 beállítja a jobb (<rm>) illetve a bal (<lm>) oldali margót. Mindkét paraméter értékének a -32768 – 32767 intervallumoa kell lennie

C-16 az alternatív jellanc ba-ki kapcsolása

30 rutin POSITION CURSOR/COPY CHARACTER SET

Szintaxis UTILITY 30, <px>, <py>

illetve C-16-on UTILITY 30, <ánték>

PLUS4 a text kurzor pozícionálása <px>, <py> pozícióba a képernyőn. Mindkét értéknek a -32768 – 32767 intervallumba kell lennie

C-16 átmasolja az alternatív jellancot a normál karakterláncba. ha <érték> = 0, illetve fordítva, ha <ánték> = 1

31 rutin SET STYLE/CHARACTER EDITOR

Szintaxis UTILITY 31 <xw>, <yw>, <xt>, <yt>, <a>, <xs>, <ys>

illetve C-16-on UTILITY 31

PLUS4 karakter írás stílusának beállítása. A paraméterek értelmezése

<xw> írás magassága, értéke 0-255 lehet

<yw> írás szélessége, értéke 0-255 lehet

<xt> vonalak vízszintes vastagsága, értéke 0-255 lehet

<yt> vonalak függőleges vastagsága, értéke 0-255 lehet

<a> írás dőlésszöge, ha értéke 0-127 között van, akkor balra dől, ha 128-255 között van, akkor jobbra

<xs> vízszintes jelköz, értéke 0-32 között lehet

<ys> függőleges jelköz, értéke 0-32 között lehet

C-16 rutin kezelése megegyezik a PLUS4-sprite aditor-ral (23. rutin). Új jel tervezéséhez a 109-es karaktert használja. Bővebben a DEMO programok megválasztánál

32 rutin WRITE/ROTATE CHARACTER

Szintaxis UTILITY 32, <cn>, a\$

illetve C-16-on UTILITY 32 <char>, <xr>, <yr>

PLUS4 A <cn> paraméterben kiválasztott színnel írja az a\$ stringben megadott szöveget. A string csak "a-z", "A-Z", 0-9" valamint a "közvetlen" jelet tartalmazhatja. Az azektől különbözők nem értelmezettek, törölőnek

C-16 A <char> paraméterben megadott karaktert alforgatja az <xr> és <yr> paraméterben megadott mátrixban. Mindkét paraméter értéke -4 – 4 között lehet

33 rutin GET TEXT CURSOR/SAVE CHARACTER SET

Szintaxis UTILITY 33 var1%, var2%

illetve C-16-on UTILITY 33, <ánték>, <file-név>

PLUS4 rutin Megadja a var1% és var2% ágazt típusu változóban a text kurzor aktuális helyét

C-16 kimentti az <ánték> paraméterben megadott (1 vagy 8) pentariára <file-név>-en a karakterkészletet és a sprite-formákat a későbbi felhasználás céljára

34 rutin: **LOAD CHARACTER SET**

Szintaxis: **UTILITY 34, <érték>, <file-név>**

PLUS4 <file-név> nevű karakterkészlet betöltése az <érték>-ben meghatározott periferiáról

35 rutin: **RESET WINDOW**

Szintaxis: **UTILITY 35**

PLUS4: az aktuális ablakok számát 0-ra állítja

Néhány szó az ablakok használatáról

A **GAMES CREATOR** három ablak megnyitását engedélyezi. Az ablakok megnyitási sorrendje nem kötött, mivel minden ablak külön adatterületet használ. A 13-as rutinnal beállítható az ablakok mérete és pozíciója. A 14-es rutin lezárja az utoljára megnyitott ablakot függetlenül annak pozíciójától és méretétől. A **GAMES CREATOR** egy számlálót tart fenn arra a célra, hogy az aktuális ablakok számát nyilvántartsa. A **PLUS4** verzió a 35-os, a C-16 pedig a 10-es rutin segítségével nullazza ki ezt a számlálót, amely azt jelenti, hogy a következőkben nincs értelmezve megnyitott ablak. Az ablakok használat előtt feltölthetők. A 15-os rutin segítségével törölhetjük a 16-ossal feltölthetjük a 0-as képernyő első 12 sorának adataival. A 18-as rutin segítségével a megadott ablak a megadott periferiára menthető. A 17-es rutin egy periferiáról tölti be a kijelölt ablak tartalmát, adatait. Most nézzünk egy egyszerű példaprogramot, amely az ablakok használatát hivatott segíteni.

```
10 UTILITY 10: REM C-16 ABLAKSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
20 UTILITY 35: GRAPHIC 1,1: REM PLUS4 ABLAKSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
30 FOR C=0 TO 2
40 UTILITY 1,0,0,39,12,255,RND(1): REM FELSŐ ABLAK KITÖLTÉSE
50 UTILITY 16,C: REM FELSŐ ABLAK ELTÁROLÁSA
60 NEXT C
70 UTILITY 1,0,0,39,24,127: REM AZ EGESZ KÉPERNYŐ KITÖLTÉSE
80 CHAR 1,0,0,"NYOMJ MEG EGY GOMBOT!"
90 FOR C=0 TO 2: GETKEY AS$
100 UTILITY 13,C,2*1,C,2*1,0,0,20,10,C: REM ABLAK NYITÁSA
110 NEXT C
120 FOR C=0 TO 2: GETKEY AS$
130 UTILITY 14: REM ABLAK ZÁRÁSA
140 NEXT C: GOTO 90
```

Összefoglalás a sprite-ok kezeléséről

A sprite-ok a képernyő egész területén mozoghatnak, akár a képernyő tartalmának befolyásolása nélkül is. A sprite-rutinokat használat előtt egyszerű inicializálni. Ezt **PLUS4** esetén a **UTILITY 24,0,0,0**, **UTILITY 25,0**, C-16 esetén a **UTILITY 26,0,0**, **UTILITY 25,0** utasításokkal tudjuk elérni. A sprite-animációra segítséget adnak a programcsomagban lévő demo programok.

```
10 UTILITY 29,1: UTILITY 26,0,0: UTILITY 25,0: REM C-16-ON ALTERNATÍV JELKESZLET BEKAPCSOLÁSA
20 GRAPHIC 1,1: UTILITY 24,0,0,0: UTILITY 25,0: REM PLUS4-EN ALTERNATÍV JELKESZLET BEKAPCSOLÁSA
30 UTILITY 25,1: REM SPRITE BEKAPCSOLÁSA
40 FOR X=0 TO 250
50 UTILITY 26,X,100: REM SPRITE MOZGATÁSA
60 NEXT X
```

PLUS4-rutinok demo-ja

```
10 GRAPHIC 1,1
20 RS="SZEVASZTOK 1990"
30 UTILITY 27,0,0,S$: REM A SPRITE FORMAI S$ IRZÉ
40 UTILITY 28,S$: REM S$ SPRITE ALAKBA MASOLÁSA
50 FOR C=0 TO 100
60 UTILITY 24,200,RND(1),150,RND(1),0: REM SPRITE JEL ELHELYEZÉSE
70 NEXT C
```

PLUS4 szöveg demo

```
10 GRAPHIC 1,1
20 RS="SZEVASZTOK 1990"
30 UTILITY 29,0,300: REM MARGÓ BEÁLLÍTÁSA
40 UTILITY 30,0,0: REM KEZDŐ POZÍCIÓ MEGHATÁROZÁSA
50 UTILITY 31,32,32,0,0,0,2,27: REM STÍLUS RÖGZÍTÉSE
60 CHAR 1,0,0,"GOOD MORNING"
70 GETKEY AS$
80 UTILITY 32,1,RS: REM IRAS A KÉPERNYŐRE
90 UTILITY 33,X,Y: REM KURZOR POZÍCIÓ OLVASÁSA
100 IF Y>200 THEN: UTILITY 30,0,0: REM KÉPERNYŐSZELNÉL VISSZA
110 GOTO 70
```

3D Quasar

Plus 4

Az örökélet a következő értékek beállításával oldható meg:

7198,234: 7199,234: 7200,234

Astro Plumber

Plus 4

Az örökélet eléréséhez az 5435 DEC címen kell 234-et elhelyeznünk.

MOONWALKER (most köv. a múltkor ígért folyt.)

C-64

"Helló CoVboy! Már megint írok, gondolom már negyön unsz. Megint leutem játszani és ittb nagy mekom volt (ez úgy ket parce törtent), márt akartul atjutnom e negyedik és egyben utolsb pályera. Sőt, végig is szenvedtem megam rajta. Utána rbgtol toltat is legadtam. Térképet nem készítettem, mert felesleges, csak egy allo háttér van. Itt hasonlón e 3 szinthez, lövöldözni kell. De azen egyáltalán nem rossz. Szóveszt! Bekker Attila (CHICKSOFT), Budaöpest" (Azt hiszem, kommentár nem szükséges. Folytatólagos köszönet a folytatólagos MOONWALKER-ért – CoVboy)

Meg egy kicsit e 3 szintről, szóval e 3 pályén 30 gonosz bécsit kell lepuffogtatni. Azt, hogy még hany el, a képernyő bel alsó sarkaban látható szám és egy csik is mutatja. Ha ez elfogy, per masodperc mulva elkezd betöltődni e negyedik, utolsó szint. Itt e robotte változott Jackson bécsit irányíthatjuk. A pálye címe az erebe emi mutatja, hogy kb milyen helyzetben kell hercolnunk. A robotot e joystick jobb-ra-balra húzásával tudjuk forgatni. Ezt főleg ekkor hasznosíthatjuk, ha jobbról beuszik e kapoa. Mr. Big bécsi lazert kopkodó jétekszere. Ilyankor fordítsunk neki hétést és e hátunkon levő pejszok valamelyest enyhítik a kért. Közben persza ehogy csak tudjuk írsuk e felbukkanó fegyvereseket. He mindet nyolc napon túl gyógyuló halálban reszesítettük (ezt onnan vesszük észre, hogy aifogynak és nam molesztélnak minket). fordítsuk robotunkat arre, amayról az agyú be szokott jönni. Ha bejött, állítsuk pontosan ra a célkeresztet as lőjunk. Előbb-utobb maglesz ez eredmény. Mr Big es az agyúja feirrooben. Ekkor robotunk eltávozik úrhejőva es telemelkadik. Hogy oromunk talcs legyen, megjelenik a "Congratulations you have finished Moonwalker" felirat. Ez szabed forditesban kb annyit tesz, hogy "Ne lennek is vége es most szépen nyomd meg e reset gombot". Szóval ennyi. Viszlát CoVboy! (A fordítáa tökéletes, csak e jéték hibaa, mert kimaradt a végérről a "Let's play formetting" üzenet. Na nem baj: good bye, Mr. Jackson és gratinga to Attila – CoVboy)

STEEL THUNDER

C-64

CoVboy: e CoV 5 Tokos-Mákosában Kakuk Zoli Vácról (aki rendkívüli poéta-tudományáról is kozisment) már megörvendeztette a CoV olvasóit egy kis STEEL THUNDER-rel. Hogy egészen finoman fogalmazzuk meg a dolgokat, a kolléga úr, aki Zoli levelet begépette, hm, izá, hogismondjam – talán félalomban tette ezt. Ebből kifolyólag az "M" betűket permanensen "H"-nak gépette, így lett azegény tankok típusjelzésének első betűje mindenütt "H". Azonkívül a derék II. világháborús jenki páncélostábornokról elnevezett M48 sajnálatos módon PATTON-ról "PATIÖN"-né avanzsált. Enézést, igaz, hogy ezeknek az elnevezéseknek kb. annyi közük van magához a játékhöz, mint pl. hogy az R-TYPE-ban a szembejövők színe piros vagy zöld (írok mindegy. .), de sokaknak szemet azúrt. Ez tehát egy korrekció lett volna, itt pedig jon még egynehány bpp Való Péter, budapesti olvasóinktól:

Trszteit CoV Szerkesztőség! Ha ven más nely e következő szám: "Olvasó! Tokos-Mákos c. ívetaoen kerem vegyenek bele fontos kiegészítéseket közölnek e STEEL THUNDER-ről. Lassuk ha tankot veszítünk ekkor ez M60A3-at es ez M48A5 PATTON-t le is írhatjuk e listáról, ezek gyakorlatban annyit árnek, mint nálottnak e szenteltvíz. He olyan feladatot választottunk, melyben e gyalogságot ez ellenség utánpótlását vagy bunkereket kell támadni ekkor ez M3 BRADLEY-t érdemes választani. Ha a célpont közeli es nahezfagyverzetű ekkor ez M1A1B ABRAMS-ot válasszuk.

A fegyverek illetve lövedékek esetében jb ha tudja ez amoer, mire valok ez egyu csepatszallító tankok es bunkerek ellen, e 30-as kaliberu gépfegyver gyalogosok ellen, az 50-es kaliberu gépegyu pedig csapatszallító es gyalogosor továbbá tehergépkocsik (TRUCKS) ellen használható. A lövedékek e következő célokat szolgálgak:

AP(FTS) csapatszallítók illetve pancelozott járművek ellen használható

HEP csapatszallítók es tankok ellen használ

HEAT tankokat zaverhatunk vele az brok hercmezőkre

APERS a gyalogosoknak okozhatunk vele meglápetéseket

TOW-2 mint ezt Kakuk Zoltan kolléga is megírte minőent szetvisznek azonban tartalekoljuk őket tankokra, mert ez M3-es fegyverei közül egy sem alkalmas tankok szallovesere

A védeelmi felszerelések némceak rízsának vannak a programban s így artani nem használ, ha megismerkedünk velük

BLAZER REACTIVE ARMOUR extre pancellemezek ekkor vigyük ha M3-essat megyük tevőli célpontra

EXTRA TANK TREADS plusz tenctalpak. Sosem lehet tudni

SAND BAGS homokzsákok. Hurra, ilyen is van

NONE na az vajon mi? (Nekem úgy tűnik, hogy NONE – CoVboy)

A rangletran úgy tudunk előrelépni ha e küldetésünkéről velo vissztetésünkör ujre oeljük a nevünket. Ekkor közlik valunk, hogy szükségük van ránk es további küldetéseket adnek ill. atmehetünk mas helyszíntre. Ezek e helyszínek. Kuoa, Szíria. NSZK (úgy látszik, a program írói nem szemolték ez enyhüléssel)

A rangok: CORP (kapiar tizeoos) SRGT (örmestar) 2ND LIEUTNANT (haonagy) 1ST LIEUTNANT (főhadnagy) CAPT (szazados) MAJOR (örnagy) LT COLONEL (alezredes), COLONEL (ezredesi) GENERAL (tebornok)

A küldetéseknél tel van tüntetve hogy milyen előleptetésakben temenykedhetünk (PROMOTION RANK), ill. hogy kapunk-e piécst (IT'S A MEDAL MISSION). Azt e feladatot hogy REST&RELAXATION, azaz pihenés, SOHA ne válasszuk, mert a program ezonnal kifegy. A bazisunkra e CTRL billentyű megnyomásával terhetünk vissza. Legénység válassztesanál a nev után allo belük betűk osztályzatok. A e legjobb, D a legrosszebo. A RETURN-t e célkeresztben levő tárgy azonosítására használjuk

U K (Utólagos Karcolat). Ennyi tudtam osszeszeoni. Az 5. szem negyon jó látszik rajta, hogy szívvél csinéljátok, s ezért "ven benne valamit" nem úgy mint e Mikromegazinban vagy akár e Nepszabadseggban. () Ave CoVboy! Ha lavellem (vagy rászlatel) nem is, de legalebb a tanyak legyenek leközölve ha van rá mód. Előre is brok hálem reszetekkel! (Tessék? Megköszönöd, hogy beküldhett nekünk ezt a leírást?) Hm – hőt es érdekaa. Véleményem szénm sz órok hále nem nekünk, hanem neked jár. Akkor ennyiben maradtunk... – CoVboy)

CARTRIDGE POKE-ok

C64

Navy Moves part 2: POKE 40906,173 POKE 40799,173 (örökélet)

Newzealand Story: POKE 3215,173 (végtelen élet)

Overlander: POKE 6337,173 (végtelen uzemanyag), POKE 51489,173 (végtelen fegyverzet)

Overlander: POKE 49127,173 (végtelen bombe), POKE 49038,173 (végtelen rakéta)

Overlander: POKE 49014,173 (végtelen lángszóró)

Park Patrol: POKE 58474,173 (örökélet)

Phobia: POKE 5235,189 (végtelen élet)

Miért nem megy a 64-üzem módban?!

C-128

Talán egy kicsit (!!!) keveset foglalkozunk a 128-assal, ahhoz képest, hogy a címlapon is rajta szerepel. Hm. Most Bálint György, Maglódról néhány tippel szolgál "sorstársainak" abban az ügyben, hogy miért nem futnak egyes játékok a 64-es üzemmódban:

"Sziasztok! 751. Egész jó ez az újság, bár mondjátok meg a CoVboy-nak, hogy ha a favalazás terjeszkedése aláírja a 32 oldalból aláírja a 16-ot, akkor átíratok a Napszabadsághoz, marhaságokat ott is tudok olvasni. (Ez a "Napszabadság" lassan már mániává válik ebben a Tökös-Mákosban... Micsoda az? Van benne NEUROMANCER-megoldás? — CoVboy) A programozástechnikát feltétlenül hagyjátok meg, mert amíg a SPIKY HAROLD orokélat kódjánál oda kell írni, hogy decimális (CoV 4), akkor még sokat kell tanulni a tisztelt Olvasóknak. Ez kb. olyan, mintha valaki azért nem tudna telefonálni, mert nem találja a kórtábla a kórtábla (Ha gondoltod, akkor szívesen átdolgozom megtekintésre 80-100 ilyen "kórtábla" levelet. Ez csak a színe-javát! — CoVboy) Amiért végülis írok. Mindenhol nyugtatgatják a C128-as géppel rendelkezőket (ne nekem milyen gépem van?), hogy C64-es módban kompatibilis a C64-gyel, vagyis lutnek rajta a programok. Parsza, kb. 96%-ban, de a maradék keményen ellenáll mindentől indításnak (RENEGADE III., ART STUDIO V1.28, SKY FOX, stb.) Természetesen az a 4% izgatja a legjobban ez ember fantáziáját. Egy megoldás van, át kell írni őket. Ehhez ezereitnek egy kis segítséget adni a C128-asoknak.

Három nautalgikus pontja van a C64-es üzemmódnak. Ezek a következők:

A \$01 cím. Itt lehet a 6 bittel beállítani, hogy a rendező az ASCII (=1), vagy a DIN (=0) karakterkészletet használja. Ha azt valamelyik program átírja, akkor — feltéve, hogy az eredeti karakterkészletet nézzük (lásd Platina 64) — a karakteres képernyő kissé kusze lesz.

A \$D02F cím: Ez a kibővített VIC utolsó alótti regisztera, amelyik a C128 plusz billentyűinek a leolvasására szolgál. Ha ebbe beleír a program, akkor a billentyűzet leolvasása kuszálódik össze (alapállapotban 255). Általában azonban azzal nem szokott baj lenni.

A \$D030 cím: No, itt a legszebezetőbb a C64-es mód. Ennek a regiszternek a 0. bitje mondja meg a gép órajellrekvenenciáját (0 = 1 MHz, 1 = 2 MHz). Számos raszter-rutin mindentől balra ide, amivel eléri azt, hogy a képernyőn semmit nem látunk, de ezt legalább kétszázszor sebességgel.

A javítás ezután még egyetelmű: mag kell karálni a programban ezeket a helyeket, ahol ezeken a címeken dolgozik a program, átírni őket, és utána már csak azon izgulhatunk, hogy ez a javítás nem okozott-e valami halálos sebet. Ezeknek a helyeknek a megkeresése azonban nehe nem is olyan egyszerű, ha belegondolunk abba, hogy pl. a \$D030-as címet hénnyféleképpen érheti el a processzor (közvetlenül, indaxelve, stb.), valamint a VIC címet több helyen, ismétlődve jelennak meg a memóriában.

Egy módszer a kijelítésre a kérdéses programot betöltjük C128-as módban (nem baj, ha elszéli a gép, viessze lehet hozni 'RUN/STOP' — 'RESET'-t), majd monitorban a H parancssal megkeressük, hol is történik a baj. Ennek környékéről kiírunk pár byte-ot, majd pl. a DISK DEMON-nal megkeressük a lamenzen azt a helyet, és átírjuk a kérdéses byte-okat bekasabb ártékűekre (Ez már C64-es módban van).

A RENEGADE III-nél pl. ez a következőképpen történt: a megtalált hiba a DEC \$D030 utasítás volt, környékéről a kigyűjtött byte-ok az A9 37 85 01 CE 30 D0 58 4C, majd a DEC \$D030 kódját NOP-okra csarélva (EA) a program máns futott. (Az már más kérdés, hogy maga a program nagyon rossz, nem ártta mag azt a munkát).

Hát csak annyi. Jó munkát továbbra is mind az Egyezeshetvenotoknak! Sziasztok! (Bezzeg én kimeredtem a jókívánságokból! Huh! Emigrálók a "Napszabadságba"! Egyébként köszönjük — CoVboy)

THE UNTOUCHABLES

C-64

Érkezett egy levél Steiner Beláza, budapesti olvasónktól, amelyen csak egy irányítószám szerepelt, a levél címe pedig "Olvasói Tökös mákos" volt. Nem sokat vesztegette az időt a szokásos tomaságokra (milyen jó a CoV, da mennyivel jobb lehetne, ha ezmegez lenna benna, azmegez pedig nem), hanem zutty! — rögtön bele a közepébe:

"Mostanában egyre több olyan játék jelenik meg, amelynek alapjául moztitum szolgál (BATMAN, PLATOON, stb.). Ebba a kategóriába sorolható "game" is az általam laírásra kerülő THE UNTOUCHABLES is, amelyet nálunk "Aki lagyózta a Cepont" címmel vetítenek. A játék háttérre a következő: a 20-30-as ávak Amankéjába csöppenünk, ahol appan — pull neki — szaszitálom van, ám a csúnya gangszter bacsi mégis abban látják az üzletet, és sutyomban alkotott csempásznak. Faladatunk a bűnözőket — folyamatos ritkításukkal — lagyózni. Erre egy négytagú randórcsapat áll rendelkezásunkra, akiket folyamatosan "csarélgethatunk", és 5 különböző pályán kell megállnunk a helyünket.

1. A RAKTÁR: navesztes hely, ugyanis itt ládászámra áll a pia, s minő szerencsétlenség nekünk kell itt rendet raknunk — da az nem mindankinek tetszik. Néhány marcona tickó magpróbál végezni velünk. A cäl a gangszterek tönökével a lenátó lagtobbiszor végezni (7) aki leher ruhában azaladgál. Ha sikerült laídni, akkor egy teher csokornyakkandót hagy maga után, amit mindenképpen mag kell azareznunk, különben a rossz fiúk szarzik meg és minden kezdődhet alólól. Ez eddig tart, amíg 10 db nyakkandót össze nem szadtunk, ezután a következő pályára léphetünk.

2. A HÍD: itt sikerült csapatunknak tulon csipnia egy titkos szaszszállítmányt, ám ellenállásba utkoztunk. Nos, az egyetlen megoldás gyorsan végezni a gangszterekkel. A toldon hesalva kell tüzelnünk a teherautók és lédák mogul kibukkanó tagyveresekre, közben jobbra-balra gurulhatunk. Érdakassága, hogy a cälör a káparnyó jobb felső sarkában található, s azt mutatja, amit a fagyvar célzójában látunk. Így alág nehéz a játék. Ha mindankit a mészilágra kuldünk, jöhet a következő szint.

3. A SIKATOROK: talán ez a pálya a játék lagkonnyabb rásza. Ezen a részen egy ambarka (aki nem mozog) és egy cälkereszt (ami mozog) jalez minket (laginkább a PLATOON alagútban játszódó részéhez hasonlít). Cäl minál több ambert kinyírni és megtisztítani az utcát a "piszoktól".

4. A PALYAUDVAR: itt egy lépcsősoron laguruló babakocsit kell magvádenunk az Incsalkadó maffiózóktól. A játékot falról nézve követjük végig. Érdamas a kocsit egy kicsit noszogatni, úgyhogy egy kicsit lódozzuk mag, gyorsabban gurul. He a pályát taljasítottuk a kocsit magáll, s láphetünk az utolól — mindant alólól — játéktérbe.

5. MENTSÜK MEG A TÚSZT: az alág nehéz lesz, ugyanis a huncut kis bárgyilkos, a túsz maga elé szorítva ida-ode mozog. Mi egy pisztolyt tartó kazat irányítunk, amely nem áll meg atibban, úgyhogy a cälzés — ha lehet — mag nahazabb. Talalat esetén a játék véget ér.

Hát annyi latt volna a laírás. Remélem túrható volt? A játék grafikaja nagyon jó, álvvezetes lesz mindenki számára." (Hát akkor csak tömören: kösz! — CoVboy)

Scooby Doo

C64

Az örök DOO beviteléhez RESET, majd POKE 7450,96, végül pedig SYS 2560.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

C-64

"Hello CoVboy! Lenne egy kérdésám miket írtak pl. ez ELECTRONIC ARTS-nak, hogy küldjenek valamilyen posztot? (Jó kérdés! Írd mondjuk ezt: "Kedves Artisták! Ti vagytok a legszababok, a legjobbabok, a legszuperebbek (a többit gondoljátok hozzá) és minden játékotokat már elővételben megveszem sok-sok fontért meg dollárért — de ha nem küldtök nagy hirtelenséggel nekem egy POPULOUS posztot, akkor megmondalak benneteket BAT MAN-nak (egy osztályba járok vele) és lesz nemulasa!" Ez valószínűleg meghatja majd őket — CoVboy) Egyébként itt vannak az ALIENS-hoz a szint kódok 1. szint: 7324G, 2. szint: 2727H, 3. szint: 1506E, 4. szint: 5761H, 5. szint: 0640C, 6. szint: 0663F. Je és még velem! A Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer leírása. Remélem nincs anyagtorlódásokat!

Ez egy nagyon jó repülőgépszimulátor C64-ra (Amíg verzióról magam nem hallottam) (Pedig van ez mindenre, még Spectrumra is. Ja, PLUS4-re azt hiszem nincs — CoVboy) A bajlantanaköz kép után megjelenik a főmenü, ami a következő öt pontot tartalmazza:

INTRO FLIGHT a számítógép demoja

TEST FLIGHT próbarepülés ossza-vissze repkedhetünk

AIRPLANE RACING repülőgép verseny Kapukon áthaladva hamarabb kell célba érni, mint a számítógép gépe

FORMATION FLYING műrepülés Manővereket kell végrehajtani, amikre a gép pontot ad

FLIGHT INSTRUCTIONS repülési útmutató

Minden ponthoz tartozik egy almenü is:

TEST FLIGHT, ehhez két almenü is tartozik. A LOCATION, amivel repülőgépünk helyzetét tudjuk meghatározni és a PLANE, amivel a repülőgép típusát tudjuk kiválasztani (16 féle van)

AIRPLANE RACING az almenüben a versenypályák között tudunk válogatni, a CLEAR CHECKED RACE választásával a versenyben elért eredményünk felkerül a lemezre

FORMATION FLYING ez almenüben a manőver nevét kell kiválasztanunk, amit végre fogunk hajtani és a #1 #2, #3 választásával kezdhetünk bele az első, a második és a harmadik manőverbe, amit a gép figyelembe vesz a pontozásnál

FLIGHT INSTRUCTIONS behívása után három újabb almenü között választhatunk. BASIC az alapvető repülési manőverek gyakorlása. ADVANCED a nehezebbeké AEROBATIC a műrepülési manőverek gyakorlása. Megjegyzendő, hogy mind a három almenü tartalmazza a FLY és az OBSERVE pontokat. Az OBSERVE választásával a gép csinálja meg a kiválasztott manővert és mi páholyból nézhetjük a műsort, míg a FLY választásával nekünk kell végrehajtani, amihez a gép némi instrukciókat is ad a legelső sorban

A képernyő első részét a műszertafel foglalja el. Itt is két sorban találhatjuk egymás alatt a műszereket. A felső sorban balról jobbra a következő műszerek találhatók: iránytű, sebességmérő, műhorizont, magasságmérő, függőleges sebességmérő (a gépünk emelkedését/süllyedését mutatja másodpercenként)

Az alsó sorban az alábbi műszereket találjuk (balról jobbra): kerekfék (behúzza/kiengedve), futómű (behúzza/kiengedve), tolóáró kijelzője, gépünk előnézeti képe, gépünk típusa, fák szárny állapottelzője

A repülőgép irányítása a joystick-kel történik. A látótérben egy sarga négyzet jelzi a kormány helyzetét, a 'tűz' gomb megnyomására a kormány visszakerül középra. A manőverek gyakorlásánál egy fekete négyzet jelöli, hogy milyen pozícióba a legcélszerűbb helyezzünk a kormányt. A repülőgép irányításához még a következő billentyűk tartoznak:

'F': segédcsárny be/ki

'B': kerekfék be/ki

'G': futómű be/ki

'P': peuse be/ki

'számbillentyűk': tolóáró

'+' : növeli a tolóárót

'-' : csökkenti a tolóárót

'C=' : almanu behívása

'RETURN': főmenü behívása

'H': segítség kérése (a bal felső sarokban megjelenik, milyen billentyűt kéne megnyomnunk)

'N': hang ki/be

bal SHIFT: alólnézet, műszerfel nélkül

'A': balra nézet

'D': jobbra nézet

'X': felfelé nézet

'Z': a repülőter irányítótoronyból nézhetjük a gépet

'Q': műholdfelvétellel nézhetjük a gépet

'E': hátránézet

'C': a gépetket hetulől nézhetjük

'S': a pilótafülkéből nézhetünk ki

'I': látótér nagyítása (zoom 0-9)

'O': látótér kicsinyítése

'F1': próbarepülés

'F3': repülő verseny

'F5': műrepülés

'F7': repülési útmutató

Végül néhány jó tanács

— A földön ne kanyarodjunk túl nagy ívben, ha gyorsan megyünk, mert kitornek a kerekeink

— Ha nem megy a leszállás, könnyen elsajátíthatjuk az alapvető manőverek LANDING pontjával

— Sokáig ne repüljünk úgy, hogy nem látjuk a műszereket, mert a magasságot csak akkor tudjuk megállapítani, amikor már késő lesz.

VEGE Udvoztettel. Kári László, Budapest" (Köszönettel: CoVboy)

Fusion

C64

Lépünk be az űrhajóba, és repülünk fel a szint bal felső sarkába. Hagyjuk el az űrhajót, és hajtsuk a lénctalpast a jobb oldali sarok felé. Ekkor gépeljük be: STONKER, majd szálljunk vissza az űrhajóba. Ha most megnyomjuk a 'D' billentyűt, akkor a fegyverekkel szemben sérthetetlenek leszünk, míg a 'C' lenyomására az egyes szintek között lépkedhetünk

Adattípusok használata

A C nyelv elep-típusairól már szözlünk. Ebben a részben erre a nem éppen egyszerű kérdésre keressünk választ, hogy a C-ban hogyan lehet ezerméztett típusokat definiálni. Szörmatott típus az alébbiak valamelyike: mutató, tomb, visszatérési érték, struktúra, unio. Mindazakat rekurzív módon definiálhetük, tehát lehet olyan struktúránk, melynek egyik tagja egy tomb, másik pedig egy ugyanolyan típusú struktúrát magöimzó mutató. Nézzük ez egyes adattípusok definiálási módjait!

Mutatók

A mutatók használata nélkülözhatatlan. Egyrészt egyes adattípusok csak a segítségükkel edhatók és függvények argumentumaként, másrészt a mutatók segítségével lehet bonyolult edettípusokat definiálni. Mutatót látrahozni a típus + deklarátor utesítéssal lehet, hatására a deklarátor által meghatározott azonosító egy "típus" típusú változót magcímzó azonosító lesz. Néhány egyszerű példa:

```
• cher •p, •q,
• unsigned •szemlelo,
• static char •basa,
```

Az első sor két p és q nevű mutatót deklarál, amelyek cher típusú változót címeznak meg. A második példa egy szemlelo nevű mutatót határoz meg, amelyik egy előjel nélküli egész számot címezi meg. Végül a harmadik példa mutatja, hogy a tárolási osztályt is rendelkezünk a deklarációk elől, a basa nevű cher típusú mutató a deklarációt tartalmazó függvény első hívásakor létrejön és értéke a program futása ideje alatt végig megmarad. A máaik két példa változói értéke a függvényekbe való belepéskor mindig definiálatlanok.

A mutatókkal aránylag kevés művelet végazható. Egyik ilyen az értékezés. Ha p és q azonos típusra mutatnak, úgy mint az első példánkban, akkor a $p = q$ utasítás hatására p ugyanazt a memóriaterületet fogja megcímezni, mint q. A következő művelet a mutatók összeadása és kivonása. Ennek magértésára tekintsek a szemlelo + 1 értékeadást, amelyben szemlelo előjel nélküli egészre mutató szemlelo + 1 a következő előjel nélküli egész számot címezi meg. Mivel a gépi megvalósításban az 2 byte, ezért a szemlelo + 1 a memóriának 2-val nagyobb címára fog mutatni. Természetesen mutatókra használhatjuk a $p +$ vagy $p - n$ típusú értékeadásokat is.

Ez a tulajdonság tatzőlegetas mutatókkal végzett művelet során magmarad, ha a mutató által megcímeztett típus tárolására n byte szükséges, akkor a mutató 1-gyel való növelése vagy csökkentése a mutatott váltojában n memóriahellyel mozgetja előre vagy hátra.

Lehetőség van azonos típusú mutatók összehasonlítására: $p < q$, $p > q$, $p <= q$, $p >= q$. Ezak jelentése a várt, pl. $p < q$ azt jelenti, hogy a p által megcímeztett memóriarész alóbb kezdődik, mint a q által megcímeztett. Negyon hasznos a

(típusnév) kifejezés,

forme használata. Ennek hatására a kifejezésből, amely tatzőlegetas típusú kifejezés, tehát a rendszer "típusnév" típusú változót készít. Ennek a mutatók esetében ráokivul fontos szerepe van!

A leggyakoribb eset azonban ez: amikor a mutatók által megcímeztett értékekkel végzünk műveletet. Tekintsük pl. a következő deklarációt:

```
int •p, •q, x,
```

Ekkor a $p = x$, $p = q$ és az $x = p$ értékeadások megengedettek. Hatásuk rára a következő: 1) a p által megcímeztett memóriaterületre másolódik x értéke, 2) a q által megcímeztett egész értéke átmasolódik a p által megcímeztett memóriarészbe, végül 3) esetben a p által megcímeztett memóriarészben lévő egész értéke átmasolódik az x egész számba.

Mutatók kezdő értéke. A mutató deklarálásakor a C fordító csak a mutatónak foglalt helyét, a mutató által megcímeztett típusnak nem. Azt a tény, hogy a mutató mag nem mutat értelmes helyre, úgy szokták kifejezni, hogy a mutató értéke NULL. A gépi reprezentációk azt általában úgy interpretélik, hogy a NULL mutató által megcímeztett memória éppen a 0-ás cím, mert az általában sohasem használható. A C fordító minoan mutatót NULL-nak inicializál, kiváva ha explicita mást nem mondunk.

Ily módon az előző bekezdésben látható példák onmagukban mind értelmetlenek, hiszen a mutatók által megcímeztett egészeknek mag nem foglaltunk helyet a memóriában. A memóriafoglalást kététeveppen tehatjuk meg: vagy egy már letetző (stetikusen deklarált) változóra mutatunk, vagy a program által előre lá nem foglalt memóriából kérünk helyet. Az alóbbi az egyszerűbb. Tagyuk fel pl., hogy s és t valóan már deklarált egész szám. Ebben az esetben a

```
p = &s, q = &t,
```

értékeadásokkal a p és q mutatót úgy állíthatjuk be, hogy ez általuk megcímeztett memóriarész éppen az s és a t változók által elfoglalt memóriarész legyen. Ezután a $p = x$ értékeadás nem niba, hiszen a program már tudja, hogy a p által megcímeztett memóriarész micsoda.

A C (és általában a magas szintű nyelvek) ez operációs rendszertől karnak egy területe, amit HEAP-nek hívnak. Ez arra szolgál, hogy azoknak a mutatóknak is (pontosabban az általuk megcímeztett objektumoknak) helyet tudjunk biztosítani, amelyek nem egy előre deklarált változóba akarják tárolni az általuk mutatott értékeket. Ezt hívjuk dinamikus memóriának, mert nem lehet előre tudni, hogy a heap hogyan lesz felhasználva. Tekintettel arra, hogy a Commodore-ban nincs operációs rendszer, heap-nek a fennmaradó memóriarészt jelöljük egészében használhatjuk. A memória foglalása és felszabadítása a

```
cher • elloc(méret)
char • free(méret)
```

függvény meghívásával történik. Az első egy olyan mutatóval tér vissza, amelyik egy méret hosszú — eddig meg nem használt memóriarész első byte-jára mutat. Ha például a p és q változóinknak helyet akarunk foglalni, akkor ezt a

```
p = (int) elloc(2 * sizeof(int)),
q = p + 1;
```

utasításokkal tehatjuk meg. Az első értékeadás foglalja le a memóriában a helyet. Ez két memóriablokk, melyik egyenként sizeof(int) nagyságú. Ez természetesen összesen 2 * 2 helyet jelent, de a fenti felírási mód gapluggatlan. Végül a $q = p + 1$ értékeadás a p mutató értékét 2-val (az int tárolási hosszával) növeli meg.

A free függvény visszaadja a rendszernek további hasznosításra az utoljára kapott méret byte-nyi memóriarészt. Az elloc és a free utasítások csak szigorúan párban használhatók, különben a memóriarészek összekeveredhetnek. A free eljárás által visszaadott mutató ez utolsó, mag foglalt memóriarészre mutat.

Tömbök

Kezdjük a legnahazabbal, a C-ben minden egyes tömb egy konstans mutató. Ez a mutató a tömb elemszámától függő, a memóriában egymás után elhelyezett azonos típusú elemek közül az elsőre mutat. Most próbáljuk azt közérthetően elmondani. Tömböt létrehozni az alábbi deklarációk egyikével lehet.

- típus deklarátor[kifejezés];
- típus deklarátor[];
- típus deklarátor[] = kezdőérték;

A fenti definíciók hatására a deklarátorban szereplő azonosító egy tömb lesz, melynek kifejezés darabszámú eleme van, amelyik mindgyikének "típus" a típusa. A második esetben a darabszámot valahonnan máshonnan tudja meg a rendszer, pl. kezdőértéket adunk neki, ahogy azt a harmadik lehetőség mutatja.

Tegyük fel, hogy a deklarátor az "azonosító" nevű változót deklarálja. Ekkor az első tömbdeklaráció — definíció szerint — a következővel ekvivalens:

```
típus * deklarator,
azonosito = celloc(kifejezas, sizeof(típus));
```

A második esetben a memórialogikára nem kerül sor, míg a harmadik esetben a tömb adatainak a számát a kezdőértékből állapítja meg a fordító, s annak megfelelően hajtja végre a helylogikát a rendszer. Ezt a memóriarészt azonban nem a heap-en foglalja le a rendszer, hanem statikusan beágyazja a programba.

Tömbökkel végezhető műveletek

Tekintettel arra, hogy a tömbök valójában mutatók, pontosan ugyanezek a műveletek végezhetők al velük, mint a mutatókkal. Kivételt képez a tömbelemek indexelése. Ha "azonosító" egy tömb, akkor annak a tömbnek az i -ik elemére az `azonosito[i]` formában hivatkozhatunk. Mutatók használataival ez az `*(azonosito + i)` hivatkozással írható le.

Nézzünk néhány egyszerű példát tömbökre.

```
int x[5], y[3][5], z[] = {1, 2, 3}, u[];
```

A fenti deklaráció hatására sorra a következők jönnek létre: x nevű 5 elemű tömb, y nevű tömb, amelynek 3×5 egésznek foglalt helyet, y valójában három elemű tömb, melynek minden eleme öt egész számot tartalmazó tömb. Ha a többdimenziós tömböket mátrixnak képzeljük, ekkor ez elemek tárolása sorfolytonos. z három elemű tömb lesz, melynek értékei sorra 1, 2 és 3. A fordító a kezdőérték alapján számítja ki a z tömb nagyságát. Az `u[]` deklaráció csak függvény formális paraméterének a megadásában szerepelhet. Az `u` tömb számára a fordító nem foglalt külön helyet, az `u` értéke a függvény hívásakor átadott tömb lesz, annak nagysága megéből az `u`-ból nem számítható ki. Az üres `[]` használata csak egyszer megengedett, az `u[][]` forma szintaktikus hibát eredményez.

A fenti deklarált változók segítségével számos hivatkozás lehetséges. A legegyszerűbbek a tömbök elemeire való egyszerű hivatkozások: `x[2]`, `y[1][3]`, `z[2]`, `u[1]`. A többdimenziós tömbök esetében nem megengedett az `y[1,3]` alak használata! Az y tömbnek azonban valamely sorára is hivatkozhatunk, pl. `y[2]` a tömb második sorát jelenti, amelynek egy 5 elemű tömb, így az `y[2] = x` értékes megengedett, s hatására az x tömb összes eleme átmásolódik az y tömb első sorába!

Von azonban a tömbnév és a mutatók között egy lényeges különbség: a tömbnév mint mutató konstans. Ez azt jelenti, hogy `tomb = &x` alakú értékadás nem lehetséges. A program alattában a tömb mindig a memóriának ugyanarra a helyére mutat!

Karakterláncok (sztringek) mint tömbök vagy mint mutatók

A C nyelv további sajátossága, hogy a karakterláncokat speciális mutatókkal kezeli. Ez pontosabban azt jelenti, hogy a karakterlánc karakterek sorozata, amelynek egy 0 byte-tal végződik. A 0 byte-ra a C-ben a `"\0"` formában szokás hivatkozni. A karaktersorozatokat végére a 0 byte általában automatikusan oda kerül. Például:

```
char * karakterlanc = "abcde\0";
```

deklaráció hatására a karakterlánc mutató egy olyan memóriaterület elejére fog mutatni, amelyik az "abcde\0" karaktersorozatot és a végén egy 0 byte-ot tartalmaz. Szerencsére a sztringműveletek is automatikusan érzékelik a 0 byte-ot, s nem nekünk kell vele foglalkoznunk. A mutatók és a sztringek fenti azonosítására álljon itt példaként a sztring hosszát kiszámító függvény:

```
int strlen(s) /* Visszaadja s hosszát! */
char *s,
{
    char *p=s,
    while (*p) p++;
    return (p-s)
}
```

Nos, az első két sor azt definiálja, hogy `strlen(s)` egész értéket visszaadó függvény, melynek egyetlen argumentuma egy karaktermutató. A függvény teste egy újabb deklarációval kezdődik, amelyik a `p` char típusú mutatót deklarálja és rögtön inicializálja is az eredeti sztring első karakterére. A while ciklus feltételében `*p` szerepel. Mint tudjuk a while akkor fejeződik végre, ha a feltétel igaz, azaz az érték nem 0. Így a ciklus addig jár, míg a `p`-val megcímezett byte 0 nem lesz. A ciklusmag nem csinál mást, mint folyamatosan novell a `p` mutatót. Végül a `return` utasításban a két mutató különbsége pontosan a nem 0 byte-ok számát, azaz a sztring hosszát, adja vissza. (Hmmm... jó ha valami tomor, de ennyire!)

Már az addigiek is mutatják, hogy a mutatók, még olyan esetekben is mikor nem kellene, rendkívül fontos szerephez jutnak. A C-ben végül is minden a mutatókra vezetődik vissza. Mutatja ezt ez is, hogy tetszőlegesen `p` mutatóra használhatjuk a `p[i]` formát, függetlenül attól, hogy a `p` tömbnek volt-e definiálva vagy sem! A mutatók további fontossága, hogy a függvények argumentumai nem lehetnek struktúrák, uniok és függvények csak ilyeneket megcímező mutatók!

HIRDETÉS

C-64-re új programok eladó lemezen (50 Ft/lemez) és kezettán (200 Ft/óra) Adinordozót kerék! **Kántor Imre**, Sopron, Dozse Gy u 24 9400

C-64-es játékokat veszek és cserélek lemezen. Elsősorban az ELITE, Dun Darech, Neuromancer, Pool of Redience és Times of Lore érdekelt. Listát nem hiány **Toplak Zoltán**, Kőszeg, Hunyadi út 3., 9730

Eleonem C64 + floppy + magno + 12 kezett + 170 disk új programokkal + 2 joy + centridge + extrék 50 000 Ft-ért vagy elcserélném Amiga 500-re refizálással! **Gyene Péter**, Kaposvár, Pf. 206/S, 7401

C-64-re programokat eladok (10 Ft/db) PI TEST DRIVE 3 Keresem a SPEKTRUM EMULATOR-t **Tóth Attila**, Gyomrő, Jókai u. 2., 2230

Keresem C-64-re a TRANTOR című játékot, valamint egy olyan BASIC compilert, ami fordítja a GRAPHICS BASIC-et is **Horváth Arnold**, Budapest, Fiedler R u 18 11/9, 1031

C-64-es lemezes, kezettán játékok és felhasználói prg-kat eladok esetleg cserélek **Bálint Gábor** Duneverseny Somogyi B u. 82 2336

C-64-re keresek angol- és magyar nyelvű szerep- és kalandjátékokat. Cserébe akciós, sport, kaland, stb. programot küldök. Keresem a LORDS OF THE RINGS-et és a BARD'S TALE kezettán változatát **Gergely Balázs** Pomez, Beniczky u. 51., 2013

C-64-re keresem a MR PUNIVERSE és a SILENT SERVICE c. programokat **Hadnagy László**, Budapest, Bem u. 29 11/5, 1193

C-64-es játékok cseréje kezettán! **Géczi Zoltán**, Szolnok Tompa M ut 1., 5000, Telefon 36-484

C-64-es megfigyelő! Ketmegnós mesolomó modul kettőre kivételben 400 Ft-ért. Válaszborítékot tájékoztató! Ugyanitt programcsere kezettán **Votcsay Krisztián**, Dunaújváros, Derkovits u. 6 11/2, 2400

NEUROMANCER-információkat (például hogyan lehet 30 000 ruppónál többet összeszedni?) és PROJECT FIRE-START-leirást keresek C-64-re **Biczó Bence**, Boglártele, Liliom u. 16 8830

UGC programmáshoz szolgálat, régi és új programok lemezen oldalként 15 Ft-ért **Pálvolgyi László**, Szeged Mont F u 3., 6723

C-64-es programokat cserélek kezettán. Elsősorban azok leveleit várom, akiknek megvan az ELITE és a ROBOCOP vagy a TEST DRIVE II kezettán változata **Czabányi Tibor** Pomez, Cseresznyes u. 8., 2013

C-64-en kezettán cserélem ACE, ACE 2, AMERICAN FOOTBALL, ASTERIX, TOP GUN, SPIDERMAN, GARFIELD, TIR NA NOG, PLATOON, STAR WARS 2, SHILTON FOOTBALL, BASEBALL, MIAMI VICE, LAST NINJA 2 **Fekete Szabolcs**, Nagycenk Vésztőlomés, 9485

C-64-es programokat cserélek-veszek kezettán-lemezen **Kasza Tamás**, Kaposvár Furedi at 35 7400

C64 Datesette mesolomó modul eladó 100%-os biztos mesolás! Válaszborítékot grafikus tájékoztató! **Tóth Lajos** Szekesfehervar, Voroshedsereg ut 82 8200

C64-en kezettánval együtt, utóvetéltálal 240 Ft-ért a következő programok megrendelhetők. Winter Games-Test Drive 1-Test Ninja 1-Predator **Somorjai Zoltán**, Budapest, Vizorgone u 9 X.93 1038

NBASIC-leirést keresek C-84-re **Csehi István**, Budapest, Losonci ter 4 1082

Keresem C-64-re kezettán a DARK SIDE és a STEALTH FIGHTER programokat **Leaskó László**, Budapest, Szászorszeg u 1 1213

Új és régi C-64-es programok olcsón eladók kezettán! Listát csak válasszborítékot illetett levelekre küldök! **Mészáros Szabolcs** Kálló Szecsenyi u 7 2175

ACTION REPLAY MK V vagy FINAL CARTRIDGE-et venne **Haimai Gábor** Szentlőrinc, Munkácsy M u 23 7940

Keresem C-64-re az ADVENTURE BUILDING SYSTEM és GRAPHIC ADVENTURE CREATOR c. programokat. **Lipovits Andrée** Szombathely Wesselenyi u 34 9700

Keresek bármilyen információt a HUNT FOR THE RED OCTOBER c. tengerelött-járat-szimulátorhoz **Schneider Péter**, Dunaújváros, Váci M u 6 7 3, 2400

C-64-es programok eladók 2-től 10 Ft-os áron. Felbelyegzett válasszborítékot kerék **Rábai Attila** Győrújfélu, Rekoczi u 42 9171

Adventure arcade és stratégiai programokat keresek v. cserélnék (WAR IN THE BARD'S TALE stb.) Keresre programlistát küldök **Geocseg Andrée** Sopron Elő sor 11 9400

C-64 programcsere lemezen Keresem az Új Vadnyugat I-II és WORLD TROPHY SOCCER programokat **Szpiriák Zolt** Bekescsaba Pejtes sor 15/2 5600

C-64-esek figyelem! Jo minőségű játékok programok (LAST NINJA II, TOTAL ECLIPSE I-II) eladók lemeze! Listát küldök! Keresem az angol nyelvű GEOST és a NEWSROOM c. programot **Bede Andrée**, Pécsvárad Felszabadules ter 7/a 7720

Keresem a SUPERGRAPHIK 64 és SIMON'S BASIC programokat kezettán, C-84-re **Veles Árpád** Ero Bajszs Zs u 18 2030

C-64-re cserélném jótallallos Enterprise számítógépet megkövetel, programokkal, könyvekkel, speakeasy-val **Szabó János**, Tatabánya V. Népköztársasag ut 45/1, 2800

C64 + 1541/II floppy + 55 lemez + könyvek 35 000 Ft-ért eladó **Horai Szabolcs**, Tiszeevárad, Kossuth u 39 4440

C-64-es programokat cserélnék csak lemezen. 100 lemezem van, elsősorban a sport játékok érdekelnek. Listát leveleket várok **Negy Zoltán**, Budaeset, Hollós Korvin L u 10 11/6 1039

Keresem C-64-re a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ADVENTURE BUILDING SYSTEM, BATTLE CHESS programokat **Rangel Tamás** Szekesfehervar Gellert u 8 8000

C-64 programlemez-es csere több mint 2400 programból allo válasszborítékot. Válasszborítékot kerék, keresre listát küldök **Báer és Power Play** újságokot kerék **Németh Andrée**, Győrújberét, Veres P u 23 9081

Keresem az ANNALS OF ROME c. programot bármilyen túrható kalandjáték-ke-sztő programot és azok ismeretsegét akik keövelik illetve meg is csináltak Retkei István kalandjátékot **Hottai Akos** Budapest, Gyekörlo u. 4/1. 11/14 1106

C-64-tábor figyelem! Szuper és új programokat adok lemezen (5-15 Ft/db, lemezzel együtt 150 Ft/lemez) és új programokat cserélek is. Felhasználói programok is érdekelnek. Listát kerék és küldök **Németh Dező** Szeged Petőfi sgt 40/b 11/3 6722

Keressük C-64-en kezettán a MOVIE (nem BATMAN!) CHUCKIE EGG I-II DIZZY II és STIFFLIP II. programokat. Levelezzenk kalandjáték-rejongókkal csere is lehetséges **Kupovics Arnold** és **Krisztián**, Ajka Korenyi Frigyes u 22 8400

Szuper programok C-64-ra olcsón eladók, csak lemezen 70 Ft/disk. Keresre bővebb tájékoztatót küldök **Bagin Norbert** Véc, Eperle u 6., 2600

Segítség! A BARD'S TALE III-ben a dimenzióugrásnál kért kddokra lenne szükségem vagy POWER PLAY 88/10 szám idevego lenyemoleletára (ebben benne van) **Rajkó Zoltán**, Szekesfehervar Benke F u 11/b 8000

C-64 programokat cserélek veszek csak lemezen. Azok is irhatnak akiknek szinten kevés programjuk van **Kőszegi Tamás** Budapest Mátyas u 5 1203

Keresem adventure arcade-adventure és role playing-játékok kedvelőinek ismeretsegét. A levelezés temje programok megöloása és programcsere **Orsai Péter** (OP) Tatabánya VI Mártírok útja 86 11/1, 2800 Tel. 12-013 (minden nap 7 órétől)

Elcserélném Orion sztereo műholdvédmet (komplett) Amiga 500 + kp-re. Esetleg eladnom **Bátorfi Zoltán**, Rekócizfelve Dozse Gy út 17/e

Hey Amigasok! A legújabb stuffok eladása (50 Ft/disk), esetleg csereje. Ugyanitt 1541-II floppy 18 000 Ft-ért eladó **Valent Gábor** Nyílegyháza Eszaki krt 21, 4400

Amiga játékokat cserélek. Listát küldök és kerék Keresek magyar vagy angol nyelvű Amiga szakkönyveket **Kónal Zoltán**, Győr, Kőrösi út 146., 2360

A hirdetés továbbra is díjtalan! A megjelenés feltétele:

Küldje el ezt a kis szelvényt a hirdetés szövegével együtt



AMIGA programokat cserélek. Listet kérek és küldök. **Mikola György**, Budapest, Helsinki út 1 IV/45, 1203, Tel: 1582-023 v 1279-96.

Amiga 500-on programokat cserélek. Listet kérek és küldök. **Petoni Szabolcs**, Mar. G. Simon Ferenc út 7. 5435.

C-18 tulajdonosok! Szívesen leveleznek programot cserélnak olyanokkal, akiknek C-18 vagy PLUS4 van a birtokában. **Németh Róbert**, Zalaegerszeg, Húsag u 5/4. 8900.

C-18, PLUS4 programokat cserélnék. Programok négy választékosan. Keresek valami komoly szövegszerkesztő programot. **Horváth Gábor**, Dunaujváros, Derkovits út 12. V/2. 2400.

Új PLUS4-es programokat cserélek. Kézírt keresem az ELITE-et. Listet kérek. **Dunyás Tamás**, Ulles, Felszeberdulas u 60. 6794.

PLUS4-es programokat adok, veszek cserélek. Cserealap 700 db program. **Medveczky György**, Budapest, Zrínyi u 3/a VII/31, 1214.

PLUS4-es programokat cserélnék. Listet kérek és küldök. Keresem a GAMES DESIGNER programot. **Turi Tamás**, Nyiregyheze, Kert u 14. Isz 3. 4400.

PLUS4 programcsere és eladás. Program-étlagar 15 Ft. Készlet kb 800 db program. Azonnal válaszolok. Kedvezményes! **Prokopsz (Prokop Gábor)**, Budapest, Zrínyi u 4. 10/48, 1214.

PLUS4-es ügyben akár fordulhat hozzám. Címem: **Rajnai Árpád**, Keszthely, Bercsényi M u 48. 8360.

QUAD 405 - 2 x 110 W erősítő (vágók) 180 W terhelhetőséggel. Alédó. Átviteli frekvencia 15-40000 Hz. Irányár 18 000,- Ft. **Márton Zoltán**, Kézincbercika, Derkovits tér 1, 3700. Tel: 106-48/18-621 (este 6-8 között).

Fél éves 1551-es orrva eladó beépített turboval. PLUS4 C-16 C-116 gépekre köthető rá. Irányár 18 500 Ft. **Fulop Viktor**, Sopron, Hagyat u 3, 9400.

C-18 PLUS4 játékok felhasználói és oktatóprogramokat cserélek. Alsdorban lemezen. **Kálmán Albert**, Eger, Rákóczi út 31. III/11. 3300. (A hirdető itt jobbra, mintha pont mellett lakna!) - **Covboy**.

PLUS4-esek figyelem! Több mint 200 különböző pake-vel rendelkezem. Válaszboríték ellenében szívesen küldök! **Molnár István**, Pépa Lenin t. 32. ép. 6. lpc. II/6. 8500.

Keresek PLUS4-es programokat cserére. Válaszra listet küldök. **Láng Róbert**, Szeged, Budapesti krt 27/b. 6723.

PLUS4 cserekló! Programok kezettől és lemezen egyaránt. Aki érdekel, írjon a címre. **Bunder Krisztián**, Szecseny, Madach út 13/b. 3170.

PLUS4-re keresem a következő programokat: FOOTBALLER OF THE YEAR, ACTION FORCE CAD-002, PED Upták. **Tamás Békesszabó**, Péntas sor 29. 5600.

PLUS4-esek figyelem! Akinek szüksége van az ELITE PIGMY által feltöltött, működő verziójára, szívesen elcserélem. **Alaxay Viktor**, Eger, Születi út 37. 3300.

Keresem PLUS4-en megvételre a következő programokat: ARTHUR NOID, GWNN FOOTBALLER OF THE YEAR, TOMB OF TARRABASH INDOOR SPORTS, EXPLODING FIST, MOLECULE MAN, LEADER PROJECT NOVA. Ajánlatokat az előbbi címre. **Péntek József**, Tiszafüred, Furst S. út 40. 5350.

Hazai és külföldi sorsos címkeket keresünk gyűjteményünkbe. Mindenekelőtt hazai ritkaságokat, ill. a távolabbi külföldi országok címkeit vadásszunk. Elsősorban gyűjtők jelentkezését várjuk! Csere van. Érdeklődni: SpV, Bp. Pf.: 363, 15191.

PLUS4, megnövekedett programok, szakkönyvek eladók. **Murádi György**, Tevel, Fő út 302/2. 7181.

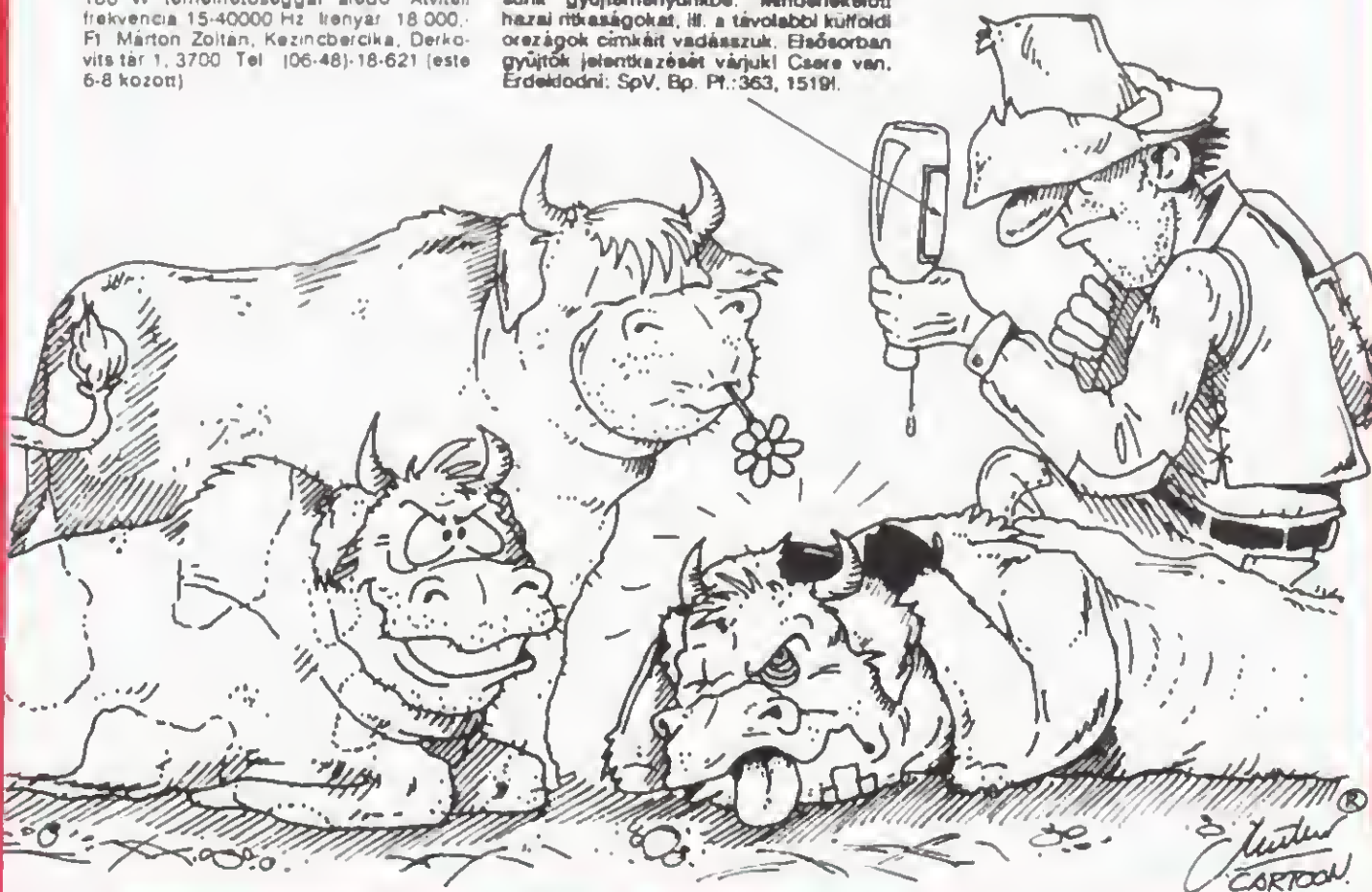
PLUS4-es programokat cserélek lemezen. Cserealapom 50-60 program. **Farkas László**, Eger, Rákóczi út 2. 3300.

Alakuló checker-csapat keres gépi kódúban jertés magukban elhivatottságot érő személyeket. **Fegyver Csongor**, Berektúrdó, Nephedseleg út 5. 5309.

Enterprise-hoz NEC 720 kByte-os 525-os lemez megkezdte új szerű állapotban. Eladó. **Nyitrai Csaba**, Szolnok, Regő A u 16. V/8. 5000.

Software-terjesztők címe érdekelne. **Farkas Elek**, Kunszentmárton, Kilian t. 0/13. 5440.

Covboy! Még egyszer felhívunk minden kedves olvasónk figyelmét arra, hogy a hirdetésekben közölt adatokért a CoV. felelősséget nem tud vállalni, és szeretnénk megkérni mindenkit, hogy, ha érdeklődik valamelyik iránt, akkor a kapcsolatot a hirdetővel, ne pedig a CoV-val vegye fel. A hirdető a mindenféle ügyes-bajos dolgokban természetesen a továbbiakban is ingyenes a CoV vásárlói számára, bár azt a mostani szám megjelenésétől kezdődően egy aprócska feltételhez kötöttük. A tudnivalókat ld. részletesen a bevezetőben. Ja, mivel azt az egészet nekem kellett begépelni, hirdethetek én is - íme: Keresem 18 és 25 év közötti Covgirl-ok ismeretségét. Nem hátrány, ha a paraméterek megegyeznek egy Marilyn Monroe nevű hölgyvel. Egyébként nem feltétlenül számítástechnikai témák kerüljenek szóba... Nevem Covboy, címem - a levelezésből kiderült - "törkos", jellege tehát PSYCHOLOVE. Háhá, ez vicc volt.



CoVboy Posta

Halló, halló – újra itt van az Első Magyar Független Demokratikus Stb. CoVboy Lélekbúvár Szolgálat Párt Szövetség Stb. Szlogenünk: "Aki nincs velünk, az mással van, vagy ellenünk van, vagy velük van, vagy nem velünk van, de az se biztos, hogy van!" Ennyi a szlogenekről. Greetings mindenkinek! Azoknak egy kicsit kevésbé, akik szabad idejüket azzal töltik, hogy becsületes (?) nevemből elmés szöveceket faragcsálnak. A "kovboy" és "kóboly" még hagyján (ez valószínűleg az elhanyagolt általános iskolai tanulmányokra vagy a nagyszerű "magyaros írásmód" elterjedésére vezethető vissza), de született például "BEDECOVboy", "Convoy" és hasonló ilyenek is. A pálmát azonban "Ceauboy" vitte el – azt hittem a guta út meg hirtelen (legközelebb majd Hitlerhez hasonlítanak). A bombát postáztam. Természetesen most is itt vannak a Nr. 1. Segéd-CoVboy, azaz Kis Getto rajzal, aki eddig számos művésznevéhez egy újabbat is hozzácsapott ("A Zavarodott"). Hézi művésznünk egyébként egy nagy pusztát küld annak a számos jópofa gyereknek, akik jókívánságokkal halmozták el ("... remélem mielőbb visszaesik övsömörös nyavalyájába..." – "elmehet a bús..." – "mielőbb megdöglést..." – stb.). A dicsőséges "Megalevél" cím ebben a hónapban nem kerül kiosztásra – nem azért, mert nem lehetett volna, hanem azért, mert a bőség zavarával küzdöttem. A legjobb levelek a 4. szám borítóján díszelgő "Mesé"-vel kapcsolatban érkeztek. Egyébként én megmondtam előre, hogy mi fog történni: akiknek el kéne olvasniuk, azok nem fogják tudni, hogy nekik szól (vagy el se olvassák), akiknek pedig nincs rá szükségük, azok – vérmérséklettől függően – vagy halálra röhögik magukat rajta, vagy bosszankodni fognak rajta. Na mindegy – lássuk a mackót (mackókat)...

Anti-mese

Kedves Barátom!
Olvasom (na, ez elég nagyképűen hangzik) egy mesét a 4. világ hátsó borító belső oldalán. Ragyogó, (sőt lenyűgöző) a forma, a színösszeállítás. Csak egy tiszta lelkű Magyar képes egy (1) egész oldalt, szép apró betűkkel hanguszorgalommal teleírni egy (1) olyan témáról, amiről egy bősészédű szocietéma nehezen tudna összekapargatni két (2) mondatot. (Na ez ragyogó mondat, legalább olyan rövid, mint a mese.) Nincs alátámasztva! Összegyűjve minden hanguszorgalmamat tollal ragadtam. (Két kézzel görcsösen szorongatom). Most jön a mese címe. Néhányom kismeseje. Én leírka-picúrka narrátómmal úgy (merészelem) gondolni, hogy azok a sokai (le)dicsegt (N) nyugatnak a DATASHTT: butykolése közben időnként (na nem mindig) ellenőrzgetnek. Meseemben a (fő) főnök így kiált – No fiom, hogy áll a "fej"? – Kulföldiesen (nem magyarul) MI OZNAK Lehet, agheteg vagyok, mert én ebből arra következtetek, hogy az az ócska – fej – időnként ugyanott áll. Tanulj! Mit lenne, ha a ked-

ves forgalmazó (a panasz?) a – "fej"-et oda állítaná, ahova kellene! (De! ha ez nem mego, írják meg a DATASHTT-et gyártóknak, hogy ugyan már állítsdátok el a ti – "fej"-eket, a mi – "fej"-unkhoz! Minderest kár hüjének nézni a kiscbbet! Good L.RRUK! Utónat Szerencsém ugyan – az – nincs, de örülök, hogy meg is em rendelttem prg-t a tizteli cegtől. Az öröm csak annyi, hogy nem én vagyok a nagy csa-csa-csavgató! Kími Stív (Kímmel István), Budapesti CoVboy: Kedves poszt Andersen! Mindenekelőtt egy (1) közmondás: "Akinak nem inge, ne vegye magáé! Ha jól emlékszem, akkor a "Mese" nem úgy kezdődött, hogy "Kedves Kími Savi!" – szóval nem értem, miért azívd a fogad. Azonkívül a gyűjtőkre vonatkozó megállapításaid – mint magad is mondtad – "következtetések". A valóság ezek közül a "no nem mindig" – ugyanla, ahány gyáriót, annyi lejátsza (azért hagyták rajta azt a bizonyos kis lyukat...) A Kazettás-lászló nem ingem, nem gatyám, de most

védelmet érdemelnek. az ő kazettafajuk ugyanis a német DIN-szabvány szerint áll. Vegetatív – de nem utolsósorban – szerényen érdekelné, hogy miért kritizálasz olyat, amit még ki sem próbáltál?! Csak nem te vagy a nagy krt-krtizáló?! Tanulj! Olvasd el a következő leveleket is – nagyszerű válaszok a kérdésre!

Továbbképző tanfolyam

Tisztelt Spectrum Világ!

A korábban néhány hete megrendelt "The Last Ninja" c. programot 3 kassétán, C-64-es számítógéphez 1 hó 15-en kaptuk meg. Sajnos a programot – egyiket sem – tudtuk betölteni. A folyóiratban közölt ismeretd alapján jártunk el. Az első rész – a turbóval betöltve néhány fordulat – mind a három kassétán lehetséges, majd amikor a kassétát ismét "visszajön" a további töltés RUN (+ RETURN) (Nezre nek meggyaros írásmód – CoVboy) utasításával sem kezdődik el. A mai napon a komplett



egységet és a 3 kazettát beszállyítottam a garanciát ellátó számítástechnikai szakvállalathoz — a gép még garanciális — és a műszeres ellenőrzés rendelkezésére nem mutatott. A helyettesítést a fentiek szerint ismételtem, sikertelenül. A szakvállalatnak az a véleménye, hogy nincs program a szalagon. Tájékoztatóként megjegyzem, hogy Commodore személyi számítógépünk a jelenlegi megoldásról is volt immár 4 éve, gyermekemmel együtt — (aki 15 éves) 3 évvel ezelőtti tanfolyamot végeztünk. Szeretném emlékeztetni, hogy a gép biztonságos kezeléséhez szükséges ismeretekkel rendelkezünk, a programkezeléssel kapcsolatos féltékenység kizárható. (...) Amennyiben a fentiek alapján helyesen járunk el, úgy egyetlen lehetőséget látom: T. Cím továbbra is költözik a kazettákat visszaküldöm, kérve egyben a költségek — vásárlási és a megtérülését.

Tisztelettel: CZINEGE LÁSZLÓ Debrecen
CoVboy: Gratulálok a "szakvállalatnak", ahol nem elég, hogy nem volt egy nyomorult HEADSTER sem, de annyi és sem azorult beléjük, hogy — "műszeres vizsgálat" helyett — a kazettát betegyék egy normál magnóba és meghallgassák van-e rajta valami (mert hogy a leveleiből az derült ki, hogy valami meglesz volt rajta). Ajánlom figyelmébe azt az ominózus CoV 4-ben megjelent mást, a fej beállításáról. Egyébként — tudomásom szerint — a Kazettások díjmentesen kicserélik a "hibás" kazettákat, de engem az ez zavart, ha az egészre visszaküldték nekik. Ez esetben azonban a "T. Cím" lehetőleg ne a Spectrum Világ legyen, hanem a Programkúzdó Szolgálat, Budapest, Pf. 12, 2043 — mint az közvélemény. Vagy nem?

Isoraz resel

Tisztelt CoVboy!
A "Commodore Világ" lelkes olvasója vagyok (Mint sokan mások). Nagyon tetszik a levelező rovat és a CoVboy stílusa (Nevezetesen egyénen most boldog — Nevezetesen egyén). Nekem C-64-esem van. Izzel lenne kapcsolatban levelem is (). Sok örököseimkel kapcsolatban emlegetnek Resetet. De sajnos nem tudom hogyan kell. Próbálkoztam SYS 64738-cal és a joystick dugónál a GND és +5V csatlakozó összekötésével, de egyik sem vált be. Kérem ha lehet közöljék valamilyen módon, hogy kell.

U.i.1. Bocsa a helyesírást
U.i.2. Tényleg baromfi jó ez az újság!
U.i.3. Nincs több utóirat. (Nagy az öröm a haznál, mi?)

Tisztelettel: CSÉH IZSIVÁN Budapest
CoVboy: A SYS 64738 lényeg reset. Csak egy kicsit hideg. Ezzel az erővel ki is kapcsolható a gép. A joystick-aljzat 5V és GND lábaknak összekötését nem tudom honnan vetted, de nem rossz ötlet. Ha dróttal csatlakoz és közé közé egy 5V-os lázot, akkor azépen világítani is fog. Ez viszont nem reset. (IV-es izzó esetén reset — de nem a számítógépen, hanem az izzón...). A resetet (lejjebb neven: user port-reset) — bármily hihetetlen — a user porton kell végrehajtani (báre híval, ki van fölé írva, hogy USER PORT), de a GND-t akkor sem az 5V-tal, hanem a RESET-tel kell összekötni. Persze, nem árt ha valami C-64 szakirodalomban utánanézel, hogy melyek a user porton azok a lábak, mert ha valami mást sikerül összekötnöd, akkor azért egy kicsit drága lesz ez a reset. Megaréselt!

Rokon lélek

Mr. CoVboy! (+1 +0.75)
El sem hiszem azt, ami történt velem! Megvesszem a CoV számait és tollal ragadok! Ilyen még nem történt velem fennállásom óta (már-már a hasznos célú tollragadás, s megvehetek pl. levélírást). A CoV fennállása óta egyre inkább örülök neki, hogy rábukkanni újságírói portyám során az 1 számra. A levelezési rovat egyszerűen — jókjót! (Egyetértünk — CoVboy) Egy kicsit sajnálom is, hogy visszaszorult 2 oldalra, de legyen! (Ne legyen! — CoVboy) I.e. tudok mondani arról az 1 (azaz egy) oldalról (Mibe kerül az nek? Egyébként ha tudnád mennyi okosságért loaztad meg megad... —

CoVboy) Tetszik benne a Megalevelek leírása. Pl. Mr. Kis Getto levelet édesen elképesztőek (főleg a szerénysegei miatt) (Ha látnád a többi levelet...! Egy egész alomnyi borz, akorom mondani: borzalom! — CoVboy) Amit pedig a 4. sz. (mármost a negyedik számban ennek a csodás lapnak), olvastam az egyik válaszban, azaz messzeemenően egyetértek. Részletesebben: "mert ha valaki egy Amigát lát működni, az biztos, hogy azonnal beleszeret!" Nos igen. Így van. Finoman szólva Enyhén kifejezem Messzeemenően igaz Helyes megállapítás. Testközelből ugyan még nem volt szerencsém hozzá, de a játéktalprogramok leírása + egyéb információk hirtelenbéli epedve vágyom rá. Az igazsága a törvény, az... tökéletesre. Némi kijáratotól hidegüthet után folytatam a levelem. Sajnos egy (jó) darabig még nem lesz Amigám. (...) (A továbbiakban azó azok a nehéz gazdasági, politikai, sőt nemzetiségi helyzetek, valamint arról, hogy a szülői támogatás mértéke = 0 — CoVboy) Leveletem ezennel befejezem, (de nem bírom ki, hogy ne szerezzek néhány rossz percet. Ilyet kov.) (Jézusmaria! — CoVboy) Ugyanis egy szál inkóban levelet írtam kissé hüvös elfoglaltság. Ez itt a reklám (fentit) helye. Helyesírási hibák száma: (50 db feletti a gyártó garanciát nem vállal).

U.i. Kérlek a T. Levelelválaszt, hogy a tájnyelvi, ill. egyéb kizárásokat a fenti számba ne, azaz ne számítsa be. Előre is köszönök!
TOPLAK ZOLTÁN, Kőszeg
CoVboy: Ezan a levélben tök jól azórkóztam. Többször elolvasás után rájöttem, hogy ez egy rejtély. Van egy csomó — zárójelbe — zárt betű, de nem lehet tudni, hogy miről szól. Mivel többen hiányoztak a rejtélyt, most átnyújtom nekik, mint csales húsvéti feladványt. Zoltán meg úzánem, hogy vegyen le valamit az egy azal trikóra, mert esetleg meghül és "fojtakov" leveleiben a zárt betűkből a "HAPCI" azót lehet majd összeolvasni.

Sherlock Holmes

Hello CoVboy!
Nagyon tetszik az újságotok, és még a humorod is elmegy. (Oh! — CoVboy) De szeretném felhívni a figyelmedet egy fontos dolagra! Úgy tudom nem lehet megjelteni újságot (a szellemi újságírók, ők is ezt állítják) anélkül, hogy a felolvasó kiadja, és a szerkesztőség címét nem tünteti fel. Alig tudjam kinyomozni, hogy egyáltalán hová írjak? (És mondd csak: végül is hogyan sikerült kinyomozni? — CoVboy) Más téma: nem tudom vannak-e külső munkatársatok, és hogy létezik-e nálatok tiszteletdíj. Szívesen készítenék játékleírásokat vagy amire épp szükség van, de ha még a postaköltség sem térül meg, akkor bármennyire is kedvelem a CoV-ot, az egész el van fejtve (pénz hezrel, kutyá utat...) Megint más téma: érdekelné, mi a véleményed a kávétráklódó szolgálatról. Mármost arról, hogy a cégek hozzájárulása nélkül terveztek a programjait (ráadásul pénzért!) (Mintha az előbb említettél, volna az a közmondás a pénzzel meg a kutyával. Mire ide-ig ártól, addigra elfelejtetted? — CoVboy) Hogy történthet a szerzői jog effajta csorbítása legalisan? Jó lenne ha valakizná! Na vizslát!

VARGA ZSIGMOND Budapest
CoVboy: Látom azeredet a közmondásokat. En is. Itt jön egy: "Vak tyúk is talál impiesz-azumot". Minden CoV-ban benne vannak a felolvasó kiadók és a címünk is (a 2. oldalon). Igaz nem a "szerkesztőség" címe (ilyen sajnos nincs, meg nem is lesz), de azért meg elég jól el lehet émi minket rajta. Legálábbis a napi 40-50 levél azt mutatja, hogy a levelet akár imi nekünk, az megtalálta a címet is. Egyébként a CoV nem újság. Meg sem jelenik. Az csak egy érzékelődés, amit havonta lát az újságosai. Igaz, hogy 40-ért elég drága egy családósa, hm? Külső munkatársak? Persze hogy vannak: Kis Getto, M.O.T.C., olvasók a Tokos-Makosokban és a levelezésben, meg végül is mindenki, aki megveszi a CoV-ot. Tiszteletdíj? Hát az nem nagyon van — csak leközlöljük az újságban, amit beküldenek. Egyébként érdekes módon egyikük sem kéri eddig pénzt — csak úgy küldték, hogy segítsenek

nekünk, illetve a Commodore-lábor többi tagjának. Elgondolkodtató, nem? Lehet, hogy mégsem csak a pénz miatt (a kutyák viszont késéggel utatnak...). Egyébként azért válaszoltok az újságban, mert ha levelemben válaszoltam volna, akkor léte lenne, hogy az 5 Ft postaköltségem se térülne meg. Mi a véleményem a Kazetták-népekről? Azt inkább nem kurtólom világáig. Részemről azt csinálnak, amit akarnak, amíg azépen fizetik a reklámot járó díjat. Tölem akár vibrátort is reklámozhatnak — magánügy. Előrebb volt néhány olvasói hírdetése — ott van még egy pár cím, ahová írhatok, a mindtől érdeklődőhöz a "csorbítás"-ról. Na vizslát nekik ial

Egy PLUS4-es — kivont alabárdal

Dear CoVboy and I 75!
Leendő PLUS4 tulaj vagyok, de a jövő idő ne létezzesen meg! Egyrészt azért, mert mire ezt megkapjátok, lehet, hogy már vigan pötyögök, másrészt így is kb. 4-5 éve foglalkozom számítógépekkel, IBM-XT-vel, Sinclair ZX Spectrum-mal (Hurré! — CoVboy), Commodore 64-gyel, néhányat a Magyar Őrület nevű konzern gépei körül, pl. PRIMO, HT-1080Z, Videoton IVC, stb. Konkrétan PLUS4-gyel 3 éve. Úgy, hogy azt talán mondhatom, hogy legalább látásból ismerem, nem? És éppen ezért ha most leírnám, hogy mi az általam dicsőített C-64 a Plus-síhoz képest, hát legalább kétoldálnyit csillag lenne a helyén! (Az megjelölésben kevés információt hordozok... — CoVboy) Nem vagyok fagyűlölő, de ez azért már sok! Mindenhol C-64! Legalább egy CoV-ban foglalkozhatnának a PLUS4-gyel bővebben, mert különben C-64 és Amiga Világ lesz. Ugye nem ez a célotok? Egy CoV-ban átlag 5 oldal van PLUS4-ről, abból kétfő közöttös a 64-gyel és az Amigával. Nemre-geen azt olvastam, hogy szerítek a PLUS4 elhanyagolható (711 — CoVboy), mert sok az átledés. Hát én nagyon megköszöném, ha egy-két szuper játékot átírnék nekem PLUS4-re! Jó? (Nem jól fedést fedeztet?) csak CoV-giri-ókkal (call girl?) vállaltok — CoVboy) Azt is olvastam, hogy az olvasói tábor létszáma szerint válogatjátok a típusokat. Ez azt hiszem — 175 számból, illetve tollából eszszott ki, re-melem. véletlenül! Mivel főleg magánfelhasználat olvasás a CoV-t, szerintem legalább annyi Plusis van, mint 64-ösök! Egy kicsit hig-gadiabban folytatam. Általában aki géphez jut, először a jó öreg BASIC-talát nyissa. Gondolom, van némi fogalmad arról, mi a különbség a CBM 2.0 és a CBM 3.5 BASIC verzió között. Ha nincs, csak egy szám a 3.5 csekély 47 token-nel bír többet, mint a 2.0! És mivel ez még nem sokat bizonyít, még egy-két adat. Hol van a 64-es 320 200 a PLUS4-es 1024 1024-hoz képest? (Gyengebbek kedveert ez a grafikus felhőtárs!) Hol a 64-en a BASIC grafika, hang, zinkelés, stb.? Hol a TEDMON Monitor? He? És, hogy miért van több soft a 64-re? Mert őregebb! Nem, ez emylet Vénőbb! A Plusi egyetlen dologban van elmaradva, a sprite-okban, és ez nagy baj! De mégis, mit ér egy sprite-mozgatás, egy rakás billentyű műanyag dobozban, meg egy szar flappival is? Legfeljebb egy TEST DRIVE-t vagy egy Flit-et! Jó lenne, ha betárlat-otok, BedeCoVboy (az valami CacaoVboy-ez-e-rűség? — CoVboy) és — 175, hogy a Plusi leg-alább annyit érdemel az újságban, mint a 64. Ja, ha sok 64-es Boy levele közé még befér, talán tegyék be a levelem teljes egészében! Egy két hozzáadás biztosan lenne! És nem mind elie-nem? (Hogyne, az nyilvánvaló! A PLUS4-esek egyetértének, a C-64-esek meg küldenek egy azép csomagot, ami gyanúsán kegyes... — CoVboy) Na üdvözlöm a stábot, valamint az összes C-16-ot, C-116-ot, Amigát, 128-at, de fő-leg a PLUS4-eket. Na jó, a VC-20-akat és a 64-eket is, hiszen nem kúrtim akarom őket az újsághól, mert hát ők is CBM-ék népes család-ja-ha tartoznak, csak hát adjanak egy kis helyet! És hajrá Commodore! Bucsuzik a műsorvezető PROKOP GABOR, alias Proky Software Research Limited (Látzik, hogy találkoztál már Spectrum-mal — CoVboy), röviden a Prokysoft!

CoVboy: Kedves Folyó-soft without táboriőr! (Lám-lám, én is tudok szövegeket farsagni e

nevedből!) Én beletettem agászbén, de attól már előre félek, hogy mit kapok azért a 64-esektől. Ezmeftutásodból azt sikerült kiderítenem, hogy mindenki dobja ki a 64-et, mert itt van a PLUS4! A new star is born (je, az egy másik szöveg – bocsi Amigók!) Meglehetősen sarkított a nézőpontod: egyrészt a szemellenzódón azt hiszem a PLUS4 felirat azazorel, másrészt az összehasonlítást programozói (ráadásul BASIC) és nem felhasználói szeméremből közelítet meg. Márpedig az a számítógép-kategória az utóbbi, jóval népesebb csoportnak készül és a felhasználás módja nagyrészt – akár tetszik, akár nem – a játék. Én ugyan nem vagyok illetékes a PLUS4–64-“háború” eldöntésében, de ha már a te véleményedet meghallgattuk, akkor esetleg néhány kommentárt én is hozzátennék a dologhoz (nem a 64 védelmében, de nem is a PLUS4 elleni):

Sírás #1: azért van a CoV-ban annyi PLUS4, emennyi, mert annyira tudja tőlünk. Sorry. Ha kevesed, a Tökös-Mákra a PLUS4-esek előtt is nyitva áll.

Sírás #2: a PLUS4-es általa felsorolt számos előnyének lementetésénél elfelejtettél néhány dolgot megemlíteni. Egy számítógép elbírálásánál döntő mértékben azik latba a mögöttes álló software-park – azaz mennyit és milyen minőségben lehet kihozni belőle. A PLUS4 és 64 tulajdonosok 85-90%-a a gépet játékra használja. Mondj egyetlen olyan, a 64-kategóriában is elfogadható minőségű PLUS4-játékot, amely nem egy 2-3 éves C-64-programról lett ellopva! A minőségi összehasonlítást egyébként már eldöntötted is, amikor az “izfede”-ről beszéltél. Ennyit akkor a játékokról. Nézzük a fennmaradó 10-15%, azaz a gyakorlati felhasználók igényeit. Tokenek, BASIC-grafika, színek – rendben. A hanggal nagyon kár volt előjónnod – miért hasonlítod egy köcsögduda hangját egy hárfához? Ha már a zenénél tartunk: mondj egy MUSIC SHOP-hoz hasonló szintű zene-alkalmazást PLUS4-ra (gázán fair a játék – az egy “vén” ’84-es program!) TEDMON-monitor – azzal is kár volt előjónni: 64-en olyat tölthet, amilyen tetszik. Ha kusta vagy tölteni, akkor veszel például egy ACTION REPLAY cartridge-et és olá! – azaz egyéb más szol-

gáltatáson kívül még van “beépített” monitorod is, amelyik ugyanazt (ha nem többet!) tudja, amit a TEDMON. Aprópó, a PLUS4-cartridge-ekkel mi a helyzet? Menjünk tovább! Rajzolóprogramok: még a GEOS-ból a GEOPAINT is kenterbe veri a BOTTICELLI-t és a TEDPAINT-et, pedig az aztán nem egy túl szuper rajzoló. Az ART STUDIO után (’87) megjelent rajzolóprogramok (nem sorolom – van egy-néhány) pedig abszolút nem egy kategóriába tartoznak az említett kettővel. Programnyelvok: OK, az úgy-hogy egál, ehelyette a C-64. PLUS4-szövegalkalmazások? A beépített csak költői túlzással lehet annak nevezni, azonkívül a 64-ről lopott EASY SCRIPT. PLUS4-újságalkalmazások? Semmi – 64-en NEWSROOM, PRINT-FOX, PAGE-FOX, stb. PLUS4-játékalakozások? GAMES CREATOR – láttam már 64-en a SHOOT’EM UP-ot? Na mindegy, hagyjuk azt a felesleges összehasonlítást – semmi értelme. A C-64-et a software-háttera minden tekintetben lényegesen nagyobb teljesítményre teszi alkalmassá, mint a PLUS4-et a sajátja (és nem azért, mert a 64-es “vénebb”). Az itéletet egyébként nem én mondtam ki, hanem a nyugati software-fejlesztők (ott ugyanis a piac kívánalmának megfelelően termelnek): 64-ra még 1990-ben is töretlen tempóban fejlesztik mind a játékokat, mind a felhasználói programokat. Havonta legalább 60-70 újdonság jelenik meg rá – a PLUS4-gyel mi a helyzet? Nothing. Ebből következik egyébként a CoV-megosztás is: a téma, amiről írni lehet, legalább 100:1 a 64 javára. A 64-essel egyébként legalább 8-10 nyugati újság foglalkozik – a PLUS4-essel semmi. Felfrészés na azak: én nem vagyok sem PLUS4-, sem 64-párti (sőt Amiga-párti sem – bár imédom a POPULOUS-t). Nincs pártozkodás. Csak egy egyszerű CoVboy vagyok, aki most kivételesen nem eliccet a témát, hanem a realitásokról beszélt és komolyan (legalábbis magamhoz képest az elég komoly volt, nem?). Mert azak a realitások. Ha nem is sikerült meggyőződnöm tőled, azért ezt valószínűleg beláthatod. A fémával egyébként nem akarok többet foglalkozni, azóval egyetértő/ellenkező PLUS4-esek és 64-esek – kiméjjetek! Ennyi.

... és egy egészen más PLUS4-es

Helló CoVboy!

Levelezési ruvatodban sok levél kifogásolja a humorodat és a véleményed egyes levélírókról. Szerintem semmi kifogásolható nincs benne. Akármelyik oldal is elfoglalhatnál (igeeeeen!) Hurré! 4 oldalnyi CoVboy: Megalevelet! – CoVboy) I lehet, hogy ezért engem többen a postakolba kívánnak, de ezek akkor ostobák! Na mindegy. A lényeg az, hogy én még a fizetted is emelném (ha van). (Nincs. Nyereségérdeklőség van, de egyelőre még az sincs – CoVboy) Maradj csak ilyen, amilyen vagy! Az újság különben szuper, eddig mind megvan (1-4). A kasszafutó szolgálatul semmi gondom. Nekem minden program bejött (PI US/4-en). A többieknek pedig ott a tanulságos mese (CoV 4). Kérés: PLUS4-re ne a legprimitívebb programismertetőket közzéjétek (pöli. BERS3, KAZIK&GH0STS). Rengeteg szöveges program van erre a gépre. Ezek szövegszámítás és a program háttérre nem mindenki előtt ismert. Ezeket lehetne közzéadni, mivel még egyetlen 1.51-kiadványban sem jelentek meg. () (Jó, majd noszogatom az irányban a PLUS4-eseket. Egyébként ha jól tudom, akkor most éppen a SAVAGE ISLAND-dal és a MERCENARY 2-vel szórakoznak. A hirdetésed a megfelelő helyen – CoVboy)

Utóirat. Levelemet cenzúrázd nyugodtan, ha akarod, de az újságba. Kíváncsi vagyok, miket szűrsz ki.

Pá: HUNDER KRISZTIAN, Szécsény

CoVboy: Nahé! Hízen az egy Megalevél! Ilyen még nem volt – minden meglett! Ráadásul egy “háttérbeszűrt” PLUS4-es írás! Oh! – mintha hájjal kengetnének. Egyébként már magyok is az 1.75-höz, hogy az olvasók tömegel (lehet, hogy mégiscsak hajmos vagyok az enyhe túlzásokra?) minimum 4 oldal CoVboyt kívánnak. Neked meg ígértem, hogy ha lesz CoVboy-párti, akkor beveszik a boltba. A programom egyébként roppant egyszerű: felveszük a 2 millió támozgatást, aztán eltűnünk, mint az aranyóra. Ja, bocsanat! – megígértük, hogy nem lesz politikai, de úgy látszik nem bírok magam-mal... A roszmájú feltételezések elkerülése végett: a levelet NEM ÉN írtam!

Újságosdi

Tisztelt CoVboy!

Szeretnék előfizetni az AMIGA USER, THE ONE vagy az ACE című újságok valamelyikére. Éppen ezért szeretném, ha megírná (amennyiben tudja) ezen újságok címét, ahova ez egyben írni lehet. Fáradozását előre is köszönöm.

UDVARI ANDRAS, Budapest

CoVboy: Szomorú vagyok. Ezek közül nincs egyik sem. Van viszont egy pár másik, ami esetleg megfelel és a többieket is érdekli.

Commodore User (Amiga/64).

EMAP Frontline Limited, Park House, 117 Park Road, Peterborough PE1 2TR, England

ZZAPI (84/Amiga)

Terjesztő – COMAG, Tevistock Road, West Drayton, Middlesex, England

Szerkesztőség – ZZAPI, Gravel Hill, Ludlow, Shropshire, SY6 1OS, England

64'er (főleg 64, német nyelvű)

64'er, Computer-Markt Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Strasse 2, 8013 Haar bei München, BRD

Amiga World (csak Amiga):

Amiga World, Subscription Services, PO Box 56804, Boulder, CO 80322-8804, USA

Amiga Plus (csak Amiga):

Amiga Plus, PO Box 1569, Martinez, CA 94553, USA

Amiga Resource (csak Amiga):

COMPUTE! Publications, 825 Seventh Avenue, New York, NY 10019, USA

Computer&Video Games (minden együtt)

C+VG, EMAP Frontline, 1 Lincoln Court, Lincoln Road, Peterborough PE1 2RP, England

Hát egyelőre ennyi akadt a kezem ügyébe.

Ha esetleg valahol belebotlanék az általa kértbe (vagy újabbakba), akkor ígértem, megadom az alkalmat és a szövegalkalmazást – azaz közölni fogom.

... a CoV 5 -ben
szépen visszaballag
a két oldalra.



Bye-bye a jövő hónapban! Ja, és csak azért is: ELJEN MÁJUS 1. !!!



Nemes László
KAZETTÁS VIDEOMAGNÓK

Néhány éve hazánkban is megjelentek és gyorsan népszerűvé váltak a különböző rendszerű „házi” videomagnók. Tömeges elterjedésüket ugyan egyelőre hátráltatja a magas ár, ám e megállíthatatlan árcsökkenés igen rövid időn belül meg fogja változtatni ezt a helyzetet. Bár Magyarországon kormányhatározat támogatja a VHS kazettarendszer elterjedését, szép számban találhatók Betamax és Video 2000 készülékek is, sőt várhatóan igen népszerű lesz ez új rendszer a Video 8 is. A könyv e kazettás képrögzítők elvi felépítésének, majd mechanikai rendszerének bemutatása után részletesen tárgyalja a különböző rendszerű képmagnók részegységeinek és áramköreinek működését (videojel-átviteli csatorna, szinkronkövető szervóautomatika stb.). Külön fejezetben foglalkozik a video-magnók más berendezésekhez való csatlakoztatásával és a hibakereséssel, javítással.

Tartalom:

Bevezető / Videomagnófelek / Videomagnók mechanikai felépítése / Videomagnó-motorok / Szinkronkövető szervorendszerek / Videojel-átviteli csatorna / Hangcsatorna / Edkálás / Különleges funkciók / Mechanikai szerelvények elektronikus működtetése / Rendszervezérlés

141 oldal

Ára: 195,- Ft

Adorján Noémi

FORTH

lépésről lépésre

A BASIC után a FORTH programnyelv a legnépszerűbb és legelterjedtebb a mikroszámítógépek felhasználók körében. A FORTH „filozófiája” lényegesen különbözik a BASIC-étől – logikusabbnak mondják a FORTH-hívők. Annyi bizonyos, hogy logikája jóval közelebb áll a gép logikájához, így tömörebb és gyorsabb. Ma már szinte minden mikrohoz van FORTH fordítóprogram. Ez a könyv, amint a cím is jelzi, lépésről-lépésre vezet be a FORTH-ba, nagyon sok feladatot, kidolgozott példát tartalmaz. Stílusában könnyed, egyszerű. Kezdők tankönyvének, szakköri anyagnak is kiválóan alkalmas.

Tartalom:

Első lépések / Tárolás / Feltételes utasítás / Gyors műveletek / Típusok / Visszatérési verem / Ciklusok / Változók / Memóriakezelés / Karakterfüzetek / Számok beolvasása / Melyik szótér melyik? / Virtuális memória / Adatszerkezetek / Assembler FORTH-ban / Vezérlési struktúra

Alepkó, 208 oldal

Ára: 198,- Ft

Orbán Ketelin
PROFESSIONAL COBOL

A COBOL kezdetben a nagyszámítógépek programozási nyelve volt.

A személyi számítógépekre kidolgozott változat, a PROFESSIONAL COBOL nyelv és rendszer, amellyel megszerkeszthetjük, szintetikusán elemezhetjük és végre is hajthatjuk programunkat. Menürendszerével rendkívül elegáns hibafelderítést, tesztelést végezhetünk. A könyv ismerteti az utasításokat, összefoglalja a direktívákat és a hibaüzeneteket.

Tartalom:

Jelölésrendszer / A szintaktikus elemző direktívái / A fordító direktívái / A végrehajtó direktívái / A rendszer hibaüzenetei / A nyelv szintaktikus leírása / Karakterkészlet / Kéziátviteli-kódok / A kötött szavak jegyzéke

104 oldal (Lapozgató sorozat)

Ára: 180,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a Műszaki Könyvkiadó Kádó Kálmán könyvesboltjában (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KADÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT
Bp., 5. Pf.: 581, 1374